D&D
LIVRO DO JOGADOR
DUNGEONS & DRAGONS®
Tudo que um jogador precisa para criar personagens
heroicos para o maior RPG do mundo

Sumário

PREFÁCIO

RA UMA VEZ, HÁ MUITO, MUITO TEMPO, EM UM reino chamado Centro Oeste dos Estados Unidos – especificamente nos estados de Minnesota e Wisconsin – um grupo de amigos que se reuniu para alterar a história dos jogos para sempre.

Não era a intenção deles fazer isso. Eles estavam cansados de apenas ler contos sobre mundos de magia, monstros e aventura. Eles queriam jogar nesses mundos, ao invés de apenas observá-los. Então eles quiseram inventar DUNGEONS & DRAGONS, e foi então que iniciaram a revolução dos jogos que continua até os dias de hoje, demonstrando duas coisas.

Primeiro, demonstra a ingenuidade e genialidade deles em perceber que os jogos são o meio perfeito de explorar mundos que não existiram de outra forma. Praticamente todos os jogos modernos, tanto os jogados em meios digitais quando os jogados em mesa, devem algo para D&D.

Segundo, é um testemunho do apelo inerente do jogo que eles criaram. DUNGEONS & DRAGONS espalhou um próspero fenômeno global. Ele é o primeiro RPG e mantem-se como um dos melhores do seu gênero.

Para jogar D&D, e para jogá-lo bem, você não precisa ler todas as regras, memorizar cada detalhe do jogo ou dominar a fina arte de rolar dados estranhos. Nenhuma dessas coisas chega nem perto do melhor sobre esse jogo.

O que você precisa são duas coisas: a primeira é ter amigos com os quais possa compartilhar o jogo. Jogar com seus amigos é muito divertido, mas D&D é mais que apenas entretenimento.

Jogar D&D é um exercício de criação colaborativa. Você e seus amigos criam historias épicas cheias de tensão e tramas memoráveis. Vocês criam piadas bobas que farão vocês rirem anos depois. O dado será cruel com você, mas você irá domá-lo. A criatividade coletiva de vocês irá construir histórias que vocês iram contar de novo e de novo, que vão desde o completo absurdo até coisas lendárias.

Caso você não tenha amigos interessados em jogar, não se preocupe. Existe uma química especial que toma conta de uma mesa de D&D da qual nada se compara.

Jogar com alguém será suficiente para que, ambos os dois acabem se tornando amigos. Esse é um efeito colateral incrível do jogo. Seu próximo grupo de jogo está tão perto quanto a loja de jogos, fórum online ou convenção de jogos mais próximos.

A segunda coisa que você precisa é uma imaginação ativa, ou ainda mais importante, a vontade de usar tudo que vier na sua imaginação. Você não precisa ser um contador de histórias fantástico ou um artista brilhante. Você precisa apenas ter a aspiração para criar, ter a coragem de alguém que quer construir algo e partilhar com outros.

Felizmente, à medida que D&D fortalece seus laços de amizade, ele ajuda você a se tornar confiante em criar e partilhar. D&D é um jogo que ensina você a procurar a solução mais perspicaz e instiga você a imaginar o que poderia ser, ao invés de apenas aceitar o que é.

Os primeiros personagens e aventuras que você criará provavelmente serão uma coletânea de clichês. Aconteceu o mesmo com todos, desde o maior Mestre da história até o pior. Aceite essa realidade e vá em frente para criar o segundo personagem ou história, que será melhor, depois o terceiro, que será ainda melhor. Repita isso ao decorrer do tempo e, em breve, você será capaz de criar qualquer coisa, desde os antecedentes de um personagem até um mundo épico de aventuras fantásticas.

Quando você tiver essa perícia, ela será sua para sempre. Incontáveis escritores, artistas e outros podem começar suas histórias com algumas páginas de notas de D&D, um punhado de dados e uma mesa de cozinha.

Acima de tudo, D&D é seu. As amizades que você fizer ao redor da mesa serão únicas para você. As aventuras que você embarcar, os personagens que você criar, as memórias que você adquirir – tudo isso será seu. D&D é o seu cantinho pessoal no universo, um lugar onde você tem o poder de fazer tudo que desejar.

Vá em frente agora. Leia as regras do jogo e as histórias dos mundos, mas sempre se lembre que você é a pessoa que dá vida a elas. Elas não são nada sem a fagulha de vida que você as concede.

Mike Mearls
Maio 2014

Introdução

O RPG Dungeons & Dragons é sobre contar histórias em mundos de espadas e magia. Ele compartilha elementos de jogos infantis e faz de conta. Como aqueles jogos, D&D é guiado pela imaginação. Trata-se de visualizar um grande castelo sob o céu de uma noite tempestuosa e imaginar como um aventureiro de fantasia poderia reagir aos desafios que aquela cena apresenta.

Mestre: Depois de passar pelos picos escarpados, a estrada dá uma guinada repentina para o leste e o Castelo Ravenloft aparece adiante. Torres em ruínas mantêm uma vigília silenciosa sobre a aproximação de vocês. Elas parecem guaritas abandonadas. Além delas, um abismo se mostra e desaparece em uma névoa mais ao fundo. Uma ponte levadiça está baixada e atravessa o abismo, conduzindo o caminho até uma entrada em arco para o jardim do castelo. As correntes da ponte levadiça rangem com o vento, o aço corroído pela ferrugem está tensionado com seu peso. Do alto da forte muralha, gárgulas de pedra encaram vocês com as órbitas vazias e sorrisos horríveis.
Uma grade levadiça de madeira apodrecida, coberta de musgo que cresceu ali, segue dependurada no túnel de entrada. Além disso, as portas do castelo estão abertas, e uma luz quente e abundante chega até o jardim.

Phillip (jogando com Gareth): Eu quero olhar as gárgulas. Eu tenho um sentimento que elas não são apenas estátuas.

Amy (jogando com Riva): A ponte levadiça parece precária? Eu quero ver quão resistente ela é. Dá para passar, ou ela vai cair com o nosso peso?

Diferente dos jogos de faz de conta, D&D dá estrutura às histórias, uma maneira de determinar as consequências das ações dos aventureiros. Os jogadores rolam dados para resolver se seus ataques acertam ou erram, ou se seus personagens conseguem escalar um precipício, se desviam do golpe de um relâmpago mágico, ou fazem alguma outra tarefa perigosa. Tudo é possível, mas os dados fazem alguns resultados mais prováveis que outros.

Mestre: Ok, um de cada vez. Phillip, Gareth está olhando para as gárgulas?

Phillip: Sim. Tem alguma dica de que elas podem ser criaturas em vez de decoração?

Mestre: Faça um teste de Inteligência.

Phillip: Por acaso minha perícia Investigação se aplica?

Mestre: Claro!

Phillip (rolando um d20): Pô! Sete.

Mestre: Elas parecem como decoração para você. E Amy, Riva está checando a ponte levadiça?

No jogo de Dungeons & Dragons, cada jogador cria um aventureiro (também chamado de personagem) e se une a outros aventureiros (jogados por amigos). Trabalhando em conjunto, o grupo pode explorar uma escura masmorra, cidades em ruínas, castelos assombrados, um templo perdido nas profundezas de uma selva, ou uma caverna cheia de lava sob uma montanha misteriosa. Os aventureiros podem resolver enigmas, falar com outros personagens, combater monstros fantásticos e encontrar itens mágicos fabulosos e outros tesouros.

Um jogador, porém, toma o papel de Mestre, o condutor da história do jogo e árbitro. O Mestre cria aventuras para os personagens que navegam por seus perigos e decidem os caminhos a explorar. O Mestre pode descrever a entrada do Castelo Ravenloft e os jogadores decidem o que eles querem que seus aventureiros façam. Eles irão atravessar a arriscada ponte levadiça? Vão se amarrar a uma corda para minimizar a chance de alguém cair se a ponte ceder? Ou vão conjurar uma magia que pode atravessá-los pelo penhasco?

Então o Mestre determina os resultados das ações dos aventureiros e narra o que eles experimentaram. Como o Mestre pode improvisar uma reação para qualquer tentativa dos jogadores, D&D é infinitamente flexível e cada aventura pode ser excitante e inesperada.

O jogo não tem um final real. Quando se finaliza uma história ou missão, outra pode começar, criando um arco contínuo chamado de **campanha**. Muitas pessoas que o jogam, mantêm suas campanhas por meses ou anos, encontrando seus amigos a cada semana, ou mais tempo, para retomar a história do ponto em que pararam. Os aventureiros crescem em poder à medida que a história avança. Cada monstro derrotado, cada aventura completada, cada tesouro retomado não apenas se insere na história que continua, mas também garante novas capacidades aos aventureiros. Esse aumento de poder é refletido pelo nível de um aventureiro.

Não há vencedor ou perdedor no jogo Dungeons & Dragons, pelo menos não em termos que geralmente se têm em um jogo. Juntos, o Mestre e os jogadores criam uma história excitante de aventureiros ousados que enfrentam perigos fatais. Algumas vezes um aventureiro pode ter um fim sinistro, sendo partido em pedaços por monstros ferozes ou finalizado por vilões corruptores. Mesmo assim, outros aventureiros podem procurar por magias poderosas que são capazes de reviver seus companheiros caídos, ou o jogador pode escolher criar um novo personagem para continuar jogando. O grupo pode não conseguir completar uma aventura, mas se todos tiveram um bom tempo juntos e criaram uma história memorável, então todos ganharam.

Mundo de Aventuras

Os muitos mundos do jogo Dungeons & Dragons são lugares de magia e monstros, de bravos combatentes e aventuras espetaculares. Eles começam com a base na fantasia medieval e depois é só adicionar criaturas, localidades e magia para fazê-los únicos.

Os mundos do jogo Dungeons & Dragons existem em um cosmos chamado **multiverso**, conectados uns aos outros por caminhos estranhos e misteriosos, e também a outros planos de existência, como o Plano Elemental do Fogo e as Camadas Infinitas do Abismo. Nesse multiverso existe uma variedade infinita de mundos. Muitos deles foram publicados como cenários oficiais para jogos de D&D. As lendas dos cenários os Reinos Esquecidos, Dragonlance, Greyhawk, Dark Sun, Mystara e Eberron estão entrelaçadas na estrutura do multiverso. Ao lado desses mundos estão outras centenas de milhares, criados por gerações de jogadores de D&D em seus próprios jogos. E com toda a riqueza do multiverso, você pode criar o seu próprio mundo.

Todos esses mundos compartilham características, mas cada um é diferenciado por sua própria história e cultura, monstros e raças distintas, geografia fantástica, masmorras antigas e vilões ardilosos. Algumas raças têm peculiaridades próprias em cada um dos mundos. Os halflings no cenário de Dark Sun, por exemplo, são canibais que vivem nas selvas, e os elfos são nômades do deserto. Alguns dos mundos possuem raças que são desconhecidas nos demais cenários, como os forjados bélicos, soldados criados e imbuídos de vida para lutar na Última Guerra. Alguns dos mundos são dominados por uma grande história, como a Guerra da Lança que tem um papel principal no cenário de Dragonlance. Mas todos são mundos de D&D, e você pode usar as regras desse livro para criar personagens e jogar em qualquer um deles.

Seu Mestre pode ambientar a campanha em um desses mundos ou em um que ele mesmo criar. Como há tanta diversidade entre os mundos de D&D, você pode conferir com seu Mestre as regras da casa, aquelas feitas e adaptadas por vocês e que irão afetar o jogo. No fim das contas, o Mestre é a autoridade sobre a campanha e o cenário, mesmo se for ambientado em um mundo publicado.

Usando este Livro

O *Livro do Jogador* é dividido em três partes:

A **Parte 1** é sobre a criação de personagens, fornecendo as regras e diretrizes que você precisa para fazer o personagem que você irá jogar. Inclui informações sobre várias raças, classes, antecedentes, equipamentos e outras opções para personalização que você pode escolher. Muitas das regras da parte 1 dependem da parte 2 e 3. Se você encontrar algum conceito do jogo na parte 1 que você não entender, consulte o índice do livro.

A **Parte 2** detalha as regras de como jogar o jogo, além do básico descrito nessa introdução. Essa parte aborda o tipo de rolagem de dados que você faz para determinar o sucesso ou falha nas tarefas que seu personagem se envolve e descreve as três categorias mais gerais de atividades do jogo: exploração, interação e combate.

A **Parte 3** é toda sobre magia. Aborda a natureza da magia nos mundos de D&D, as regras para conjurar magias e a seleção típica de magias disponíveis para um personagem ou monstro que usa magia no jogo.

Como Jogar

O jogo de Dungeons & Dragons se desdobra de acordo com os seguintes passos.

1. O Mestre descreve o ambiente. É o que o Mestre diz aos jogadores, onde os aventureiros estão e os arredores, apresentando um escopo básico de opções para eles (quantas portas os conduzem para fora do cômodo, o que está sobre a mesa, quem está na taverna e assim por diante).

2. Os jogadores descrevem o que querem fazer. Algumas vezes, um jogador fala por todo o grupo, dizendo: "Nós seguimos pela porta leste", por exemplo. Aventureiros diferentes tomam ações diferentes, um aventureiro pode procurar por um baú do tesouro, enquanto que um segundo examina um símbolo esotérico cravado na parede e um terceiro mantém a vigília à aproximação de monstros. Os jogadores não têm que agir em turnos, mas o Mestre escuta cada jogador e decide como resolver suas ações.

Algumas vezes, resolver uma ação é simples. Se um aventureiro quer atravessar o cômodo e abrir a porta, o Mestre pode simplesmente dizer que a porta se abre e descreve o que ela revela. Mas a porta pode estar trancada, o piso pode esconder uma armadilha mortal, ou pode haver alguma outra circunstância mais desafiadora para que o aventureiro complete a tarefa. Nesses casos, o Mestre decide o que acontece, geralmente contando com a jogada dos dados para determinar o resultado de uma ação.

3. O Mestre narra os resultados das ações dos aventureiros. Descrever os resultados leva a outro ponto de decisão, o que retorna o fluxo do jogo de volta para o passo 1.

Esse padrão se mantém se os aventureiros estão cautelosamente explorando uma ruína, conversando com um príncipe corrupto, ou se presos em um combate mortal contra um poderoso dragão. Em certas situações, particularmente em combate, a ação é mais bem estruturada e os jogadores (e o Mestre) usam turnos para escolher e resolver ações.

Mas na maior parte do tempo, o jogo é fluido e flexível, adaptando às circunstâncias da aventura. Com frequência, a ação em uma aventura se ambienta na imaginação dos jogadores e do Mestre, contando com as descrições verbais do Mestre para imaginarem a cena. Alguns Mestres gostam de usar música, arte ou efeitos de sons gravados para ajudar a preparar o clima, e muitos jogadores e Mestres fazem uso de vozes diferentes para os vários aventureiros, monstros e outros personagens que vivem no jogo. Algumas vezes, um Mestre pode dispor de um mapa e usar marcadores ou miniaturas para representar cada criatura envolvida na cena e ajudar os jogadores a acompanhar onde cada um está.

Dados de Jogo

O jogo usa dados poliédricos com diferentes números de lados. Você pode encontrar dados assim em lojas de jogos e em livrarias.

Nestas regras, os diferentes dados são referenciados pela letra d seguido do número de lados: d4, d6, d8, d10, d12 e d20. Por exemplo, um d6 é um dado de seis faces (o dado cúbico típico que muitos jogos utilizam).

O dado percentual, ou d100, funciona um pouco diferente. Você gera um número de 1 a 100 ao jogar dois dados de dez faces enumerados de 0 a 9. Um dado (escolhido antes de jogar) fornece as dezenas, e o outro as unidades. Se vocês tirar um 7 e um 1, por exemplo, o número final é 71. Dois 0 representam 100. Alguns dados de dez faces são enumerados em dezenas (00, 10, 20 e por aí vai), facilitando a identificação entre dezenas e unidades. Nesse caso, se tirar 70 e 1, tem-se 71, se tirar 00 e 0, tem-se 100.

Quando você precisar jogar os dados, as regras dizem quantos dados de um determinado tipo serão utilizados, bem como os modificadores a adicionar. Por exemplo, "3d8 + 5" significa que você deve jogar três dados de oito faces, adicioná-los, e somar 5 ao total. A mesma notação aparece nas expressões "1d3" e "1d2". Para simular a jogada de 1d3, jogue 1d6 e divida o resultado pela metade (arredondando para cima). Para simular "1d2", jogue

qualquer dado e atribua 1 ou 2 ao resultado par ou ímpar. (Outra maneira é, se o número tirado é mais da metade do número de lados do dado, tem-se um 2).

O D20

A espadada de um aventureiro machuca o dragão ou apenas resvala em suas escamas duras como ferro? O ogro acredita no blefe ultrajante? Um personagem consegue atravessar a nado um rio em fúria? Um personagem consegue evitar a explosão de uma bola de fogo, ou ele sofre todo o dano das chamas? Em casos como esses, quando os resultados são incertos, o jogo DUNGEONS & DRAGONS conta com a jogada de um dado de 20 lados, um d20, para determinar sucesso ou falha.

Cada personagem e monstro no jogo têm suas capacidades definidas por seis **habilidades**. As habilidades são Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma, e elas estão tipicamente entre 3 e 18 para a maioria dos aventureiros (monstros podem ter valores tão baixos quanto 1 ou tão altos quanto 30). Essas habilidades e os modificadores derivados delas são a base para quase todas as jogadas com um d20 que um jogador faz para um personagem ou monstro. Testes de habilidades, jogadas de ataque, testes de resistência são os principais tipos de jogadas feitas com o d20, formando a base das regras do jogo. Todos os três seguem os seguintes passos.

1. Jogue o dado e adicione os modificadores. Tipicamente, é um modificador derivado de uma das seis habilidades, e algumas vezes soma-se o bônus de proficiência para refletir uma perícia particular do personagem (veja o capítulo 1 para maiores detalhes de cada habilidade e como determinar os modificadores das habilidades).

2. Aplique bônus ou penalidades circunstanciais. Uma característica de classe, uma magia, uma situação particular ou algum outro efeito pode fornecer um bônus ou penalidade para um teste.

3. Compare o total com o número alvo. Se o total for igual ou exceder o número alvo, o teste de habilidade, jogada de ataque ou teste de resistência é um sucesso. Caso contrário, é um fracasso. O Mestre é quem geralmente determina os números alvos e diz aos jogadores se suas jogadas foram bem ou mal sucedidas.

O valor alvo para um teste de habilidade ou teste de resistência é chamado de **Classe de Dificuldade** (CD). O valor alvo para uma jogada de ataque é chamado de **Classe de Armadura** (CA).

Essa simples regra governa a resolução da maioria das atividades em um jogo de D&D. O capítulo 7 fornece regras mais detalhadas para usar o d20 em jogo.

Vantagem e Desvantagem

Algumas vezes, um teste de habilidade, jogada de ataque ou teste de resistência é modificado por uma situação especial chamada vantagem ou desvantagem. Uma vantagem reflete uma circunstância positiva que envolve uma jogada de d20, enquanto que uma desvantagem reflete o oposto. Quando você tem uma vantagem ou desvantagem, jogue um segundo d20 quando fizer a jogada. Use o maior resultado das duas jogadas se você tem vantagem, e use o menor deles se tem desvantagem. Por exemplo, se você tem desvantagem e tira 17 e 5, você usa o 5. Se em vez disso for vantagem e você tira os mesmos números, você usa o 17.

Regras mais detalhadas para vantagem e desvantagem são apresentadas no capítulo 7.

O Específico vence o Geral

Esse livro contém regras, especialmente nas partes 2 e 3, que governam como se joga. Dito isso, muitos traços raciais, características de classe, magias, itens mágicos, habilidades de monstros e outros elementos do jogo quebram as regras gerais de alguma forma, criando uma exceção de como o resto do jogo funciona. Lembre-se disso: se uma regra específica contradiz uma regra geral, a específica vence.

Exceções às regras são geralmente mínimas. Por exemplo, muitos aventureiros não têm proficiência com arcos longos, mas todos os elfos da floresta têm por causa de um traço racial. Essa peculiaridade cria uma pequena exceção no jogo. Outros exemplos de exceções às regras podem ser mais notáveis. Por exemplo, um aventureiro não pode normalmente atravessar paredes, mas algumas magias fazem isso ser possível. Magias contam como a maioria das exceções às regras.

Arredonde para Baixo

Há mais uma regra geral que você precisa saber de início. Sempre que você dividir um número no jogo, arredonde o resultado para baixo se ele terminar em fração, mesmo que a parte da fração seja maior que a metade.

Aventuras

O jogo de DUNGEONS & DRAGONS consiste em um grupo de personagens embarcando em uma aventura que o Mestre apresenta a eles. Cada personagem traz capacidades particulares para a aventura, na forma de um valor de habilidade e perícia, característica de classe, traços raciais, equipamentos e itens mágicos. Cada personagem é diferente, com várias forças e fraquezas, então, o melhor grupo de aventureiros é aquele que os personagens são completamente diferentes de seus companheiros. Os aventureiros devem cooperar para completar a aventura com sucesso.

A aventura é o coração do jogo, uma história com um começo, um meio e um fim. Uma aventura pode ser criada pelo Mestre ou comprada pronta, distorcida e modificada para se adequar às necessidades e desejos do Mestre. Qualquer que seja o caso, uma aventura apresenta um cenário fantástico, seja uma masmorra subterrânea, um castelo em ruína, uma área selvagem, ou uma cidade movimentada. Ela apresenta um rico elenco de personagens: os aventureiros criados e jogados pelos outros jogadores na mesa, bem como personagens do mestre (PdM). Esses personagens podem ser patronos, aliados, inimigos, contratados, ou apenas personagens extras na história de uma aventura. Com frequência, um PdM é o vilão, cujos planos direcionam muitas das ações da aventura.

Ao longo de suas aventuras, os personagens encontram uma variedade de criaturas, objetos e situações que eles têm que lidar de alguma maneira. Algumas vezes os aventureiros e outras criaturas fazem o seu melhor para matar ou capturar o outro em combate. Outras vezes, os aventureiros dialogam com essas criaturas (ou mesmo objetos mágicos) com um objetivo em mente. É com frequência que, os aventureiros passam o tempo tentando resolver algum enigma, vencer um obstáculo, encontrar algo escondido ou resolver uma situação do momento. Enquanto isso, os aventureiros exploram o mundo, tomando decisões sobre aonde ir e o que eles tentarão fazer a seguir.

Aventuras variam em tamanho e complexidade. Uma aventura curta pode apresentar apenas alguns desafios e pode tomar apenas uma sessão de jogo para se completar. Uma aventura longa pode envolver centenas de combates, interações e outros desafios, e durar dúzias de sessões a serem jogadas, se estendendo por semanas ou meses em tempo real. Geralmente, o final de uma aventura é marcado pelos aventureiros voltando para a civilização para descansar e desfrutar dos espólios de seu trabalho. Mas isso não é o fim da história. Você pode pensar que uma aventura é apenas um episódio de uma série de TV, feita de múltiplas cenas excitantes. Uma campanha é toda a série, um conjunto de aventuras em sequência, com um grupo consistente de aventureiros seguindo a narrativa do começo ao fim.

Os Três Pilares da Aventura

Aventureiros podem tentar fazer qualquer coisa que seus jogadores imaginarem e pode ser ainda mais fácil descrever suas ações em três grandes categorias: exploração, interação e combate.

A **Exploração** inclui os movimentos dos aventureiros pelo mundo, como suas interações com objetos e situações que pedem sua atenção. A exploração é um momento de troca entre os jogadores, você diz o que quer que seu personagem faça e o Mestre diz o que acontece como resultado daquela ação. Em uma visão mais ampla, isso pode envolver os personagens gastando um dia na travessia de um morro acidentado ou uma hora ao atravessar o subterrâneo de uma caverna. Em outra ótica, pode significar um personagem puxando uma alavanca em uma masmorra para ver o que acontece.

A **Interação social** caracteriza os aventureiros dialogando com alguém (ou alguma coisa). Pode significar exigir de um batedor capturado a entrada secreta do covil goblin, obter informações de um prisioneiro resgatado, clamar por misericórdia para um comandante orc, ou persuadir um espelho mágico tagarela a mostrar uma localização distante para os aventureiros.

As regras dos capítulos 7 e 8 lidam com exploração e interação, bem como várias características de classes no capítulo 3 e traços de personalidade no capítulo 4.

O **Combate**, o foco do capítulo 9, envolve personagens e outras criaturas brandindo armas, conjurando magias, movimentando-se taticamente e por aí vai – todos em um esforço para derrotar seus inimigos, seja com a morte de cada um deles, fazendo-os reféns ou forçando uma debandada. Combate é o elemento mais estruturado em uma sessão de D&D, com criaturas usando turnos para ter certeza que todos tiveram a chance de agir. Mesmo no contexto de um campo de batalha, são muitas oportunidades para os aventureiros tentarem acrobacias malucas, como deslizar escada abaixo sobre um escudo, examinar o ambiente (talvez ao puxar uma alavanca misteriosa) e interagir com outras criaturas, incluindo aliados, inimigos e grupos neutros.

As Maravilhas da Magia

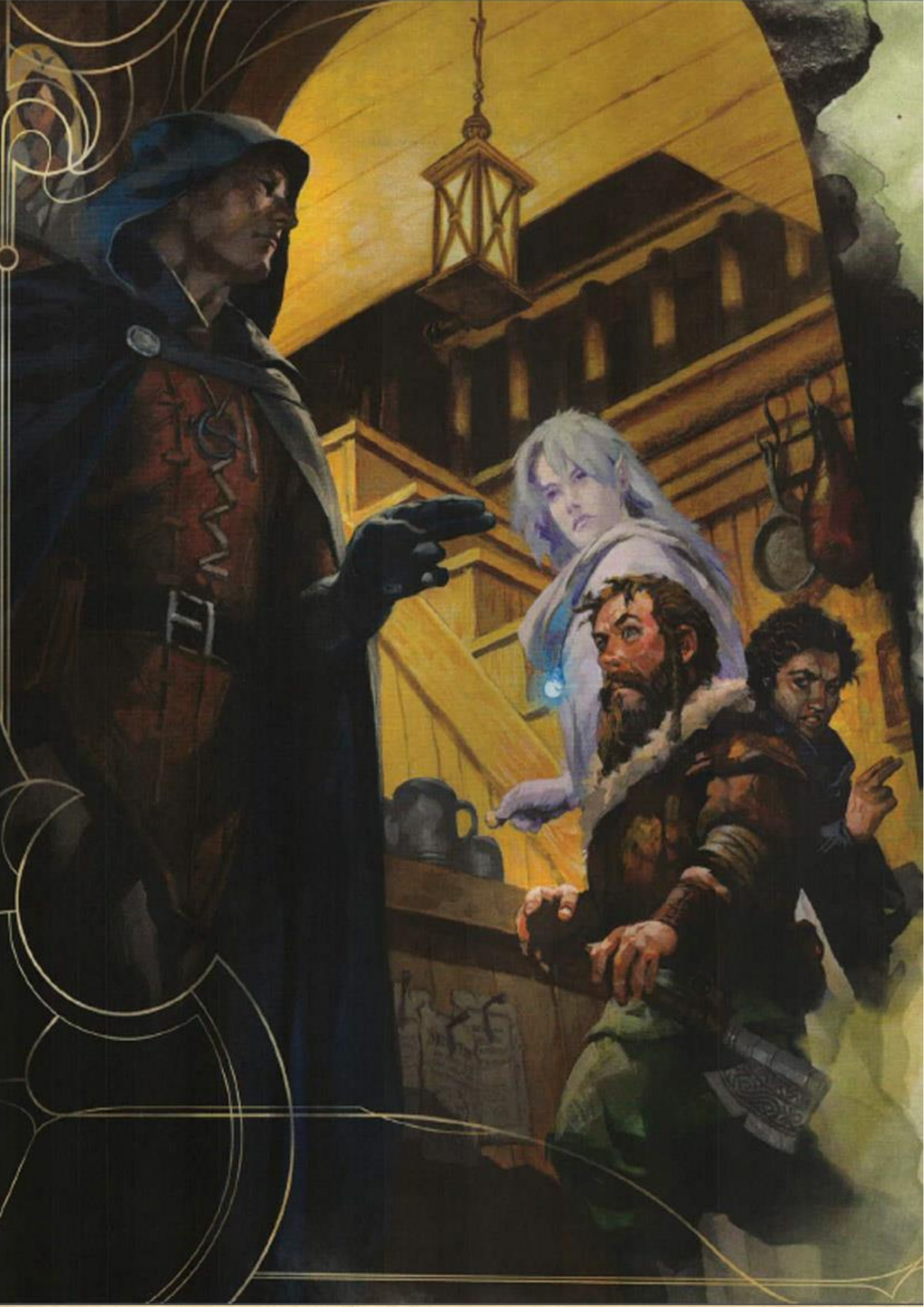
Poucas aventuras de D&D terminam sem que algo mágico aconteça. Seja por bem ou por mal, magia aparece frequentemente na vida dos aventureiros, e é o foco dos capítulos 10 e 11.

Nos mundos de DUNGEONS & DRAGONS, praticantes de magia são raros, diferenciados do povo por seus talentos extraordinários. O povo comum pode até ver evidência de magia no dia a dia, mas geralmente é pequena, como monstros fantásticos, uma prece pedida e visivelmente atendida, um mago caminhando nas ruas com um escudo animado como guarda-costas e por aí vai.

Para os aventureiros, no entanto, magia é a chave para a sobrevivência. Sem a cura mágica dos clérigos e paladinos, os aventureiros rapidamente sucumbiriam aos ferimentos. Sem o revigorante suporte mágico dos bardos e clérigos, os combatentes poderiam ser sobrepujados por oponentes poderosos. Sem o poder mágico puro e a versatilidade dos magos e druidas, cada ameaça seria dez vezes pior.

Magia é também a ferramenta favorita dos vilões. Muitas aventuras são movidas pelas maquinações dos conjuradores e que são muito empenhados em usá-las para algum fim doentio. O líder de um culto busca despertar um deus adormecido sob o mar, uma bruxa monstruosa sequestra jovens para magicamente drenar o vigor de suas vítimas, um mago louco trabalha para dar vida a um exército de autômatos, um dragão começa um ritual místico para se elevar a deus da destruição. Essas são algumas das ameaças mágicas que os aventureiros podem enfrentar. Com suas próprias magias, na forma conjurada e em itens mágicos, os aventureiros podem prevalecer!

PARTE 1

Criando um Personagem

Capítulo 1: Criação de Personagens

Seu primeiro passo para jogar uma aventura em Dungeons & Dragons é imaginar e criar um personagem para você. O personagem é uma combinação de estatísticas de jogo, ganchos de interpretação e imaginação. Você escolhe uma raça (como humano ou halfling) e uma classe (como guerreiro ou mago). Você também inventa a personalidade, a aparência e os antecedentes do personagem. Depois de concluído, o personagem serve como seu representante no jogo, seu avatar no mundo de Dungeons & Dragons.

Antes de mergulhar no passo 1 logo abaixo, pense sobre o tipo de aventureiro que você quer jogar. Você pode ser um guerreiro corajoso, um ladino furtivo, um clérigo fervoroso, ou um mago extravagante. Ou você pode estar mais interessado em um personagem nada convencional, como um ladino vigoroso que gosta de combate corpo-a-corpo, ou um atirador de elite que liquida seus inimigos à distância. Se você gosta de histórias de fantasia com anões e elfos, você pode construir um personagem de uma dessas raças. Se você quer que seu personagem seja o aventureiro mais resistente na mesa de jogo, você pode considerar usar a classe guerreiro. Se você não sabe por onde começar, você pode dar uma olhada nas ilustrações desse livro para ver o que desperta seu interesse.

Uma vez que você tenha um personagem em mente, siga estes passos em ordem e tome as decisões que refletem seu desejo. A concepção do personagem pode evoluir a cada escolha que você faz. O importante é que você venha para a mesa com um personagem que o anime a jogar.

Ao longo deste capítulo, usaremos o termo **ficha de personagem** para se referir a tudo aquilo que você utiliza para controlar seu personagem, desde uma ficha de personagem formal (como aquela que se encontra no fim desse livro), alguma forma de registro digital ou uma folha de caderno. Uma ficha de personagem oficial de D&D é um bom lugar para começar, até que você saiba quais as informações que ele precisa e como usá-las durante o jogo.

Construindo Bruenor

Cada passo do processo de criação de personagens inclui um exemplo dele, com um jogador chamado Bob construindo seu personagem, o anão Bruenor.

1. Escolha uma Raça

Cada personagem pertence a uma raça, uma das muitas espécies humanoides inteligentes do mundo de D&D. As raças mais comuns entre os personagens dos jogadores são anões, elfos, halflings e humanos. Algumas raças também têm **sub-raças**, como o anão da montanha ou o elfo da floresta. O capítulo 2 fornece mais informações sobre essas raças, assim como das raças menos difundidas como draconatos, gnomos, meio-elfos, meio-orcs e tieflings.

A raça que você escolher contribui para a identidade de seu personagem de uma forma importante, estabelecendo sua aparência geral e os talentos naturais obtidos a partir de sua cultura e de seus antepassados. A raça de um personagem garante certos traços raciais, tais como sentidos especiais, proficiência com certas armas ou ferramentas, a proficiência em uma ou mais perícias, ou a capacidade de usar magias menores. Esses traços, às vezes, se encaixam com certas classes (veja o passo 2). Por exemplo, os traços raciais dos halflings pés-leves tornam-nos ladinos excepcionais e os altos elfos tendem a ser magos poderosos. Às vezes, jogar contra essa tendência também pode ser divertido. Halflings paladinos e anões da montanha magos podem ser personagens incomuns, mas memoráveis.

Sua raça também aumenta um ou mais valores de habilidade, que você determina no passo 3. Você deve anotar esses aumentos e lembrar-se de aplicá-los mais tarde.

Você deve registrar os traços concedidos por sua raça na sua ficha de personagem. Lembre-se de anotar seus idiomas iniciais e seu deslocamento base também.

Construindo Bruenor, Passo 1

Bob sentou-se para criar seu personagem. Ele decidiu que um rude anão da montanha se encaixa bem no personagem que ele quer para jogar. Ele observa todos os traços raciais dos anões em sua ficha de personagem, incluindo o deslocamento de 7,5 metros e os idiomas que ele conhece: Comum e Anão.

2. Escolha uma Classe

Todo aventureiro é membro de uma classe. A classe descreve de modo geral a vocação de um personagem, quais aptidões especiais ele possui e as táticas mais comuns que ele emprega ao explorar uma masmorra, lutar contra monstros ou a realizar uma negociação tensa. As classes de personagens são descritas no capítulo 3.

Um personagem recebe uma série de benefícios a partir da escolha de uma classe. Muitos desses benefícios são **características de classe** – um conjunto de habilidades (inclusive de conjurar magias) que torna um personagem diferente dos membros de outras classes. Um personagem também ganha uma série de **proficiências**: armaduras, armas, perícias, testes de resistência e, algumas vezes, ferramentas. As proficiências definem muitas das coisas que o personagem pode fazer muito bem, desde o uso de certas armas, até a maneira de contar uma mentira muito convincente.

Você deve anotar na ficha de personagem todas as características que sua classe proporciona a você no 1º nível.

Nível

Normalmente, o personagem começa no 1º nível e sobe de nível ganhando **pontos de experiência** (XP). Um personagem de 1º nível é inexperiente no mundo das aventuras, embora ele possa ter sido um soldado ou pirata e ter feito coisas perigosas antes.

Começar no 1º nível marca a entrada do personagem em uma vida de aventuras. Se você já está familiarizado com o jogo, ou está entrando em uma campanha de D&D em curso, o Mestre pode decidir que você comece em um nível superior, pressupondo que o personagem já tenha sobrevivido a algumas aventuras angustiantes.

Construção Rápida

Cada classe descrita no capítulo 3 inclui uma seção que oferece sugestões para construir rapidamente um personagem daquela classe, incluindo onde colocar seus maiores valores de habilidade, um antecedente interessante para a classe e magias iniciais.

Anote seu nível em sua ficha de personagem. Se você partir de um nível mais alto, você deve anotar os elementos adicionais de sua classe além do 1º nível. Registre também seus pontos de experiência. Um personagem de 1º nível tem 0 XP. Um personagem de nível superior geralmente começa com a quantidade mínima de XP necessária para chegar àquele nível (veja "Além do 1º Nível" mais adiante nesse capítulo).

Pontos de Vida e Dado de Vida

Os pontos de vida de um personagem definem o quão resistente ele é em combate e em outras situações perigosas. Os pontos de vida são determinados pelo Dado de Vida (tipo de Dado de Pontos de Vida).

No 1º nível, um personagem tem 1 Dado de Vida, e o tipo de dado é determinado por sua classe. O personagem começa com uma quantidade de pontos de vida iguais à jogada mais elevada possível para aquele dado, tal como indicado na descrição da classe (você também adiciona seu modificador de Constituição, que será determinado no passo 3). Esse será o seu **valor máximo de pontos de vida.**

Sumário de Valores de Habilidade

Força
Características: Atletismo natural, poder corporal
Importante para: Bárbaro, guerreiro e paladino
Aprimoramentos Raciais:

Anão da montanha (+2)	Humano (+1)
Draconato (+2)	Meio-orc (+2)

Destreza
Características: Agilidade física, reflexos, equilíbrio
Importante para: Ladino, monge e patrulheiro
Aprimoramentos Raciais:

Elfo (+2)	Humano (+1)
Halfling (+2)	Gnomo da floresta (+1)

Constituição
Características: Saúde, vigor, força vital
Importante para: Todos
Aprimoramentos Raciais:

Anão (+2)	Gnomo das rochas (+1)
Halfling robusto (+1)	Meio-orc (+1)
Humano (+1)	

Inteligência
Características: Acuidade mental, recordar informações, perícia analítica
Importante para: Mago
Aprimoramentos Raciais:

Alto elfo (+1)	Gnomo (+2)
Humano (+1)	Tiefling (+1)

Sabedoria
Características: Consciência, intuição, perspicácia
Importante para: Clérigo, druida
Aprimoramentos Raciais:

Anão da colina (+1)	Elfo da floresta (+1)
Humano (+1)	

Carisma
Características: Confiança, eloquência, liderança
Importante para: Bardo, bruxo, feiticeiro
Aprimoramentos Raciais:

Meio-elfo (+2)	Draconato (+1)
Drow (+1)	Humano (+1)
Halfling pés-leves (+1)	Tiefling (+2)

Você deve anotar os pontos de vida do seu personagem em sua ficha de personagem. Você também deve registrar o tipo de Dado de Vida do seu personagem e o número de Dados de Vida que ele possui. Depois de um descanso, você pode gastar Dados de Vida para recuperar pontos de vida (veja "Descanso", no capítulo 8).

Bônus de Proficiência

A tabela que aparece na descrição da classe mostra o bônus de proficiência, que é de +2 para um personagem de 1º nível. O bônus de proficiência se aplica a muitos dos números que você vai anotar na sua ficha de personagem:

- Jogadas de ataque com armas que você é proficiente
- Jogadas de ataque com magias que você conjura
- Testes de habilidade usando perícias que você é proficiente
- Testes de habilidade usando ferramentas que você é proficiente
- Testes de resistência que você é proficiente
- CD dos testes de resistência das magias que você pode conjurar (explicado em cada classe conjuradora de magias)

A classe determina as proficiências com armas, as proficiências em testes de resistência, e algumas das proficiências em perícias e ferramentas (perícias são descritas no capítulo 7, ferramentas no capítulo 5). Os antecedentes de um personagem concedem proficiências adicionais em perícias e ferramentas, e algumas raças concedem mais proficiências. Você deve certificar-se de anotar todas essas proficiências, bem como seu bônus de proficiência, na sua ficha de personagem.

Seu bônus de proficiência não pode ser adicionado mais de uma vez a uma única rolagem de dado ou outro número. Ocasionalmente, o bônus de proficiência pode ser modificado (como usar o dobro ou metade, por exemplo) antes de aplicado. Se uma circunstância sugerir que o bônus de proficiência se aplica mais de uma vez na mesma jogada, ou que ele deve ser multiplicado mais de uma vez, em vez disso você o adiciona apenas uma vez, o multiplica apenas uma vez e o reduz pela metade apenas uma vez.

Construindo Bruenor, Passo 2

Bob imagina Bruenor investindo em batalha com um machado, e um dos chifres de seu capacete, quebrado. Ele cria Bruenor como um guerreiro e anota as proficiências de classe do guerreiro de 1º nível na sua ficha de personagem.

Como um guerreiro de 1º nível, Bruenor tem 1 Dado de Vida – um d10 – e começa com pontos de vida iguais a 10 + seu modificador de Constituição. Bob toma nota disso e vai anotar o valor final depois que determinar a Constituição de Bruenor (passo 3). Bob também anota o bônus de proficiência para um personagem de 1º nível, que é de +2.

3. Determinando Valores de Habilidade

Muito do que o personagem faz no jogo depende de suas seis habilidades: **Força**, **Destreza**, **Constituição**, **Inteligência**, **Sabedoria** e **Carisma**. Cada habilidade possui um valor que deve ser anotado na sua ficha de personagem.

As seis habilidades e sua utilização no jogo são descritos no capítulo 7. A tabela Sumário de Valores de Habilidade fornece uma referência rápida sobre quais

qualidades são medidas com cada habilidade, quais raças aumentam certas habilidades e quais classes consideram certa habilidade particularmente importante.

Você gera os seis **valores de habilidade** do personagem aleatoriamente. Você então joga quatro dados de 6 faces, ou 4d6, e anota a soma dos três resultados mais altos. Você deve repetir este processo mais cinco vezes, de modo que tenha seis números no final das jogadas. Se preferir economizar tempo ou não gosta da ideia do acaso determinar seus valores de habilidade, você pode usar os seguintes valores: 15, 14, 13, 12, 10, 8.

Agora, você deve atribuir cada um dos seis números jogados para cada uma das seis habilidades de seu personagem: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Depois, você deve fazer as alterações de seus valores de habilidade a partir da sua escolha de raça (raça e sub-raça, quando houver).

Depois de atribuir os valores de habilidade, você deve determinar seus **modificadores de habilidade** usando a tabela Valores e Modificadores de Habilidade. Para determinar um modificador de habilidade sem consultar a tabela, você deve subtrair 10 do valor de habilidade e então dividir o resultado por 2 (arredondado para baixo). Anote os modificadores ao lado de cada um dos valores.

Construindo Bruenor, Passo 3

Bob decide usar o conjunto padrão de pontos (15, 14, 13, 12, 10, 8) para as habilidades de Bruenor. Por ser um guerreiro, ele coloca o maior número, 15, em Força. Sua próxima habilidade mais alta, 14, vai para Constituição. Bruenor pode ser um guerreiro ousado, mas Bob decide que quer o anão mais velho, mais sábio e um bom líder, então ele coloca pontuações decentes em Sabedoria e Carisma. Depois de aplicar seus benefícios raciais (aumentando a Força e a Constituição de Bruenor em 2), os valores e modificadores de habilidades de Bruenor ficam assim: Força 17 (+3), Destreza 10 (+0), Constituição 16 (+3), Inteligência 8 (–1), Sabedoria 13 (+1) e Carisma 12 (+1).

Bob preenche os pontos de vida finais de Bruenor: 10 + modificador de Constituição (+3 para Constituição 16), chegando a um total de 13 pontos de vida.

Variação: Personalizando os Valores de Habilidade

A critério do Mestre, você pode usar esta variação para determinar seus valores de habilidade. O método descrito aqui permite que você crie um personagem com um conjunto de valores de habilidade escolhido individualmente.

Você tem 27 pontos para gastar em seus valores de habilidade. O custo de cada valor de habilidade é mostrado na tabela Custo de Pontos de Habilidades. Por exemplo, um valor 14 custa 7 pontos. Usando este método, 15 será o valor de habilidade mais alto que você pode conseguir inicialmente, antes de aplicar as melhorias raciais. Você não pode ter uma habilidade menor que 8.

Custo de Pontos de Habilidade

Valor	Custo	Valor	Custo
8	0	12	4
9	1	13	5
10	2	14	7
11	3	15	9

Valores e Modificadores de Habilidades

Valor	Modificador	Valor	Modificador
1	–5	16–17	+3
2–3	–4	18–19	+4
4–5	–3	20–21	+5
6–7	–2	22–23	+6
8–9	–1	24–25	+7
10–11	+0	26–27	+8
12–13	+1	28–29	+9
14–15	+2	30	+10

Esse método de determinar os valores de habilidade permite a criação de um conjunto de três números elevados e três baixos (15, 15, 15, 8, 8, 8), um conjunto de números acima da média e quase iguais (13, 13, 13, 12, 12, 12), ou qualquer conjunto de números entre esses extremos.

4. Descreva o seu Personagem

Depois de conhecer os aspectos básicos de jogo do seu personagem, é hora de você transformá-lo em uma pessoa. Um personagem precisa de um nome. Gaste alguns minutos pensando sobre como o personagem se parece e como ele se comporta, em termos gerais.

Usando as informações do capítulo 4, você pode detalhar a aparência física e os traços de personalidade de seu personagem. Você deve escolher uma **tendência** (a bússola moral que orienta suas decisões) de seu personagem e seus **ideais**. O capítulo 4 também ajuda a identificar as coisas mais queridas para o personagem, chamadas de **vínculos**, e os **defeitos** que um dia poderão miná-lo.

Os **antecedentes** do personagem descrevem de onde ele vem, a sua ocupação original e o lugar dele no mundo de D&D. O Mestre pode oferecer antecedentes adicionais além dos incluídos no capítulo 4 e pode estar disposto a trabalhar com você para criar um antecedente que mais se ajuste ao seu conceito de personagem.

Um antecedente concede ao personagem uma característica de antecedente (um benefício geral) e proficiência em duas perícias, e pode também proporcionar outros idiomas ou proficiência com certos tipos de ferramentas. Você deve anotar essas informações, juntamente com a personalidade que desenvolveu para o personagem na sua ficha de personagem.

As Habilidades do seu Personagem

Você deve levar em conta os valores de habilidade e a raça de seu personagem para criar sua aparência e personalidade. Um personagem muito forte, com baixa Inteligência deve pensar e se comportar de forma muito diferente de um personagem muito inteligente e com pouca Força.

Por exemplo, um alto valor de Força geralmente corresponde com um corpo musculoso ou atlético, enquanto um personagem com um baixo valor de Força pode ser magro ou gordo, porém fraco.

Um personagem com Destreza alta é provavelmente ágil e esbelto, enquanto um personagem com Destreza baixa pode ser tanto desengonçado e desajeitado ou pesado e com dedos grossos.

Um personagem com Constituição alta geralmente parece saudável, com os olhos brilhantes e energia abundante. Um personagem com baixa Constituição pode estar sempre adoentado ou fragilizado.

Um personagem com Inteligência alta pode ser altamente curioso e estudioso, enquanto um personagem com Inteligência baixa pode falar de maneira simples ou facilmente esquecer detalhes.

Um personagem com Sabedoria alta tem bom senso, empatia e uma consciência geral do que está acontecendo. Um personagem com baixa Sabedoria pode ser distraído, imprudente ou esquecido.

Um personagem com Carisma alto exala confiança, que normalmente é misturado com uma presença graciosa ou intimidante. Um personagem com um Carisma baixo pode parecer bronco, desarticulado ou tímido.

Construindo Bruenor, Passo 4

Bob preenche alguns detalhes básicos de Bruenor: seu nome, seu sexo (masculino), sua altura e peso e sua tendência (leal e bom). Sua elevada Força e Constituição sugerem um corpo atlético e saudável, e sua baixa Inteligência sugere um grau de esquecimento.

Bob decide que Bruenor vem de uma linhagem nobre, mas seu clã foi expulso de sua terra natal quando ele era muito jovem. Ele cresceu trabalhando como ferreiro nas aldeias remotas do Vale do Vento Gélido. Mas Bruenor tem um destino heroico – reivindicar sua terra natal – assim Bob escolhe o antecedente Herói do Povo para seu anão. Ele anota as proficiências e a característica especial que esse antecedente concede.

Bob tem uma imagem bastante clara da personalidade de Bruenor em mente, então ele ignora os traços de personalidade sugeridos no antecedente de Herói do Povo, observando que algumas vezes Bruenor é um anão carinhoso, sensível, que realmente ama seus amigos e aliados, mas ele esconde esse coração mole atrás de um comportamento rude e ríspido. Ele escolhe o ideal de justiça a partir da lista em seu antecedente, observando que Bruenor acredita que ninguém está acima da lei.

Dada a sua história, o vínculo de Bruenor é óbvio: ele aspira recuperar algum dia o Salão de Mitral, sua terra natal, do domínio do dragão das sombras que expulsou os anões de lá. Seu defeito está ligado ao seu carinho, sua natureza sensível – ele tem uma fraqueza por órfãos e as almas desgarradas, levando-o a mostrar misericórdia, mesmo quando ela não pode ser garantida.

5. Escolhendo o Equipamento

A classe e os antecedentes determinam o **equipamento inicial** do personagem, incluindo armas, armaduras e outros equipamentos de aventura. Você deve anotar esses equipamentos na sua ficha de personagem. Todos esses itens são detalhados no capítulo 5.

Em vez de tomar o equipamento fornecido pela classe e os antecedentes, você pode comprar o seu equipamento inicial. Você tem um número de **peças de ouro** (po) para gastar baseado em sua classe, como mostrado no capítulo 5. Extensas listas de equipamentos, com preços, também estão nesse capítulo. Se desejar, você também pode ter uma bugiganga sem nenhum custo (consulte a tabela Bugigangas no final do capítulo 5).

O valor da sua Força limita a quantidade de equipamento que o personagem pode transportar. Você deve tentar não comprar equipamento com um peso total (em kg) superior a 7,5 vezes seu valor de Força. O capítulo 7 tem mais informações sobre a capacidade de carga.

Classe de Armadura

A sua **Classe de Armadura** (CA) representa quão bem o personagem evita ser ferido em combate. Algumas coisas contribuem para sua CA, como a armadura, o escudo e o modificador de Destreza. No entanto, nem todos os personagens podem usar armaduras e escudos.

Sem armadura e escudo, a CA de um personagem é igual a 10 + seu modificador de Destreza. Se o personagem usa uma armadura, carrega um escudo, ou ambos, calcule a CA usando as regras do capítulo 5. Você deve anotar sua CA na sua ficha de personagem.

O personagem precisa ser proficiente com armaduras e escudos para vesti-los e usá-los de forma eficaz, e a proficiência em armaduras e escudos é determinada pela classe. Existem restrições em usar armaduras ou escudos se o personagem não tiver a proficiência necessária, conforme explicado no capítulo 5.

Algumas magias e características de classe fornecem uma maneira diferente de calcular a CA. Se você tem vários recursos que o concedem diferentes formas de calcular a CA, você escolhe qual usar.

Armas

Para cada arma que seu personagem portar, você deve calcular o modificador que ele irá usar quando atacar ou causar dano quando acertar com ela.

Quando você realizar uma jogada de ataque com uma arma, você joga um d20 e adiciona seu bônus de proficiência (somente se você possuir proficiência com a arma) e o modificador de habilidade apropriado.

- Para ataques com **armas corpo-a-corpo**, você usa seu modificador de Força nas jogadas de ataque e dano. A arma que possuir a propriedade acuidade, como uma rapieira, permite usar seu modificador de Destreza ao invés disso.
- Para ataques com **armas à distância**, você usa seu modificador de Destreza para jogadas de ataque e dano. Uma arma que possuir a propriedade arremesso, como uma machadinha, permite usar seu modificador de Força ao invés disso.

Construindo Bruenor, Passo 5

Bob anota o equipamento inicial da classe guerreiro e do antecedente Herói do Povo. Seu equipamento inicial inclui uma cota de malha e um escudo, que combinados concedem a Bruenor uma Classe de Armadura de 17.

Para as armas de Bruenor, Bob escolhe um machado de batalha e duas machadinhas. Seu machado de batalha é uma arma corpo-a-corpo, assim Bruenor usa seu modificador de Força para as jogadas de ataque e de dano. Seu bônus de ataque é o seu modificador de Força (+3) além de seu bônus de proficiência (+2), resultando em +5. O machado de batalha causa 1d8 pontos de dano cortante e Bruenor adiciona seu modificador de Força ao dano quando ataca, resultando em 1d8 + 3 de dano cortante. Quando arremessar uma machadinha, Bruenor tem o mesmo bônus de ataque (machadinhas, como armas com a propriedade arremesso, usam a Força para ataques e danos à distância), e a arma causa 1d6 + 3 de dano cortante quando acerta.

6. Reúna um Grupo

A maioria dos personagens de D&D não trabalha sozinho. Cada personagem desempenha um papel dentro de um grupo, um grupo de aventureiros trabalha em conjunto com um objetivo comum. Trabalho em equipe e cooperação melhoram muito as chances de um grupo sobreviver a muitos perigos nos mundos de Dungeons & Dragons. Você deve interagir com os outros jogadores e com o Mestre para decidir o que seus personagens sabem uns dos outros, como eles se conheceram e que tipos de missões o grupo pode realizar juntos.

Além do 1° Nível

À medida que um personagem se aventura pelo mundo e supera desafios, ele adquire experiência, representada por pontos de experiência. Um personagem que atinja um determinado número de pontos de experiência aprimora suas capacidades. Esse avanço é chamado de **subir de nível**.

Quando um personagem sobe um nível, sua classe muitas vezes o concede características adicionais, conforme detalhado na descrição da classe. Algumas dessas características permitem que você aprimore seus valores de habilidade, seja aumentando dois valores de habilidade em 1 ponto ou aumentando um único valor de habilidade em 2. Você não pode aumentar um valor de habilidade acima de 20. Além disso, o bônus de proficiência do personagem aumenta em determinados níveis.

Cada vez que você ganha um nível, você ganha 1 Dado de Vida adicional. Você deve jogar esse Dado de Vida e adicionar seu modificador de Constituição ao resultado, adicionando-o ao seu valor máximo de pontos de vida. Em vez disso, você pode usar o valor fixo indicado na sua classe, que é o resultado médio da rolagem de dado (arredondado para cima).

Quando o modificador de Constituição do personagem aumentar para um valor par, o máximo de pontos de vida do personagem aumentam em 1 ponto para cada nível que você tem. Por exemplo, quando Bruenor atingir o 8º nível de guerreiro, ele aumenta seu valor de Constituição de 17 para 18, o que aumenta seu modificador de Constituição de +3 para +4. Em seguida, seu máximo de pontos de vida aumenta em 8 pontos.

A tabela Avanço de Personagem mostra a quantidade de XP que você precisa para subir de nível, do 1° ao 20°, e o bônus de proficiência para personagens desses níveis. Consulte as informações da descrição da classe do seu personagem para ver quais as outras melhorias que você adquire a cada nível.

Estágios de Jogo

A área sombreada na tabela Avanço de Personagem mostra os quatro estágios de jogo. Os estágios não possuem quaisquer regras associados a eles, são apenas uma descrição geral de como a experiência de jogo muda a medida que os personagens sobem de nível.

No primeiro estágio (níveis 1–4), os personagens são efetivamente aventureiros aprendizes. Eles estão estudando sobre as peculiaridades que os definem como membros de uma classe em particular, incluindo as principais escolhas que identificam suas características de classe à medida em que elas avançam (como a Tradição Arcana do mago ou o Arquétipo Marcial do guerreiro). As ameaças que eles enfrentam são relativamente menores, geralmente representando perigo para chácaras locais ou aldeias.

No segundo estágio (níveis 5–10), os personagens já estão por conta própria. Os conjuradores ganham acesso ao 3º nível de magia no início desse estágio, alcançando um novo limiar de poder mágico com magias como *bola de fogo* e *relâmpago*. Nesse estágio, muitas classes que utilizam armas adquirem a habilidade de realizar mais de um ataque por rodada. Esses personagens tornaram-se importantes, enfrentando perigos que ameaçam cidades e reinos.

No terceiro estágio (níveis 11–16), os personagens atingem um nível de poder que os coloca muito acima da população em geral e os torna especiais até mesmo entre os aventureiros. No 11º nível, muitos conjuradores passam a ter acesso a magias de 6º nível, algumas das quais criam efeitos antes impossíveis de alcançar para os personagens dos jogadores. Outros personagens ganham benefícios que os permite realizar mais ataques ou fazer manobras impressionantes com tais ataques. Esses aventureiros poderosos muitas vezes confrontam ameaças em regiões e continentes inteiros.

No quarto estágio (níveis 17–20), os personagens estão no auge de seus benefícios de classe, tornando-se arquétipos heroicos (ou vis) por seus próprios méritos. O destino do mundo ou até mesmo a ordem fundamental do multiverso pode estar em jogo durante suas aventuras.

Avanço de Personagem

Pontos de Experiência	Nível	Bônus de Proficiência
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2.700	4	+2
6.500	5	+3
14.000	6	+3
23.000	7	+3
34.000	8	+3
48.000	9	+4
64.000	10	+4
85.000	11	+4
100.000	12	+4
120.000	13	+5
140.000	14	+5
165.000	15	+5
195.000	16	+5
225.000	17	+6
265.000	18	+6
305.000	19	+6
355.000	20	+6

CAPÍTULO 2: RAÇAS

UMA VISITA ÀS GRANDES CIDADES DOS MUNDOS DE DUNGEONS & DRAGONS – Águas Profundas, a Cidade Livre de Greyhawk, ou até mesmo a misteriosa Sigil, a Cidade das Portas – sobrecarrega os sentidos. Vozes conversam rápido em inúmeros idiomas. Os aromas de dúzias de cozinhas se misturam com os odores de ruas tumultuadas e do pobre saneamento. Edifícios em uma miríade de estilos arquitetônicos exibem as diversas origens de seus habitantes.

E os próprios habitantes – pessoas de diferentes tamanhos, formas e cores, vestidos com um espectro deslumbrante de estilos e tons – representam muitas raças diferentes, desde os diminutos halflings e os robustos anões, até os majestosamente belos elfos, misturando-se entre uma grande variedade de etnias humanas.

Espalhados entre os membros dessas raças mais comuns existem verdadeiras espécies exóticas: um poderoso draconato, abrindo caminho entre a multidão, e um tiefling astuto, à espreita nas sombras, com malícia em seus olhos. Um grupo de gnomos ri enquanto um deles ativa um brinquedo de madeira inteligente que se move por conta própria. Meio-elfos e meio-orcs vivem e trabalham ao lado de humanos, sem pertencer totalmente à raça de qualquer um de seus pais. E lá, bem longe da luz do sol, um solitário drow – um fugitivo da profunda extensão do Subterrâneo – tenta ganhar a vida em um mundo que teme a sua espécie.

ESCOLHENDO UMA RAÇA

Os humanos são a raça mais comum nos mundos de D&D, mas eles vivem e trabalham ao lado de anões, elfos, halflings, e inúmeras outras espécies fantásticas. Seu personagem pertence a um desses povos.

Nem toda raça inteligente do multiverso é apropriada para ser um aventureiro controlado por um jogador. Anões, elfos, halflings e humanos são as raças mais comuns em um grupo de aventureiros típico. Draconatos, gnomos, meio-elfos, meio-orcs e tieflings são aventureiros menos comuns. Drow, uma sub-raça dos elfos, também são incomuns.

Sua escolha da raça afeta muitos aspectos diferentes de um personagem. Estabelece qualidades fundamentais que existem ao longo da carreira de aventuras do seu personagem. Ao tomar essa decisão, tenha em mente o tipo de personagem que você quer jogar. Por exemplo, um halfling poderia ser uma boa escolha para um ladino furtivo, um anão faz um guerreiro resistente e um elfo pode ser um mestre da magia arcana.

A raça do seu personagem não só afeta seus valores de habilidade e traços raciais, mas também fornece sugestões para a construção da história do seu personagem. A descrição de cada raça nesse capítulo inclui informações para ajudar você a interpretá-la como um personagem, incluindo personalidade, aparência física, características da sociedade e as inclinações de tendências raciais. Esses detalhes são sugestões para ajudar você a pensar sobre seu personagem, embora aventureiros possam divergir bastante dos padrões da raça. Vale a pena levar em consideração o porquê do seu personagem ser diferente como uma maneira de ajudar a escolher os antecedentes e os traços da personalidade de seu personagem.

TRAÇOS RACIAIS

A descrição de cada raça inclui traços raciais que são comuns aos membros daquela raça. Os tópicos seguintes aparecem entre os traços da maioria das raças.

APRIMORAMENTO DE VALOR DE HABILIDADE

Cada raça aumenta um ou mais valores de habilidade de um personagem.

IDADE

A idade mostra com quantos anos um membro daquela raça é considerado adulto, bem como a expectativa de vida da raça. Essa informação pode ajudar você a decidir com quantos anos de idade seu personagem inicia o jogo. Você pode escolher qualquer idade para seu personagem, o que pode explicar alguns de seus valores de habilidade. Por exemplo, se você interpretar um personagem muito jovem ou muito velho, sua idade pode explicar um valor de Força ou Constituição particularmente baixo, enquanto que a idade avançada pode explicar um alto valor de Inteligência ou Sabedoria.

TENDÊNCIA

A maioria das raças tem predisposição para certas tendências, descritas nesse tópico. Elas não são obrigatórias para os personagens, mas considere qual o motivo de seu anão ser caótico, por exemplo, em desacordo com a sociedade anã que é leal, pode ajudá-lo a definir melhor seu personagem.

TAMANHO

Os personagens da maioria das raças são Médios, uma categoria de tamanho que engloba criaturas entre 1,20 e 2,40 metros de altura. Membros de algumas poucas raças são de tamanho Pequeno (entre 0,60 e 1,20 metro de altura), o que significa que certas regras do jogo afetam eles de forma diferente. O mais importante dessas regras é que personagens Pequenos tem problemas ao empunhar armas pesadas, como explicado no capítulo 5.

DESLOCAMENTO

Seu deslocamento determina quão longe você pode mover-se quando viajar (capítulo 8) ou em combate (capítulo 9).

IDIOMAS

Em virtude da raça, seu personagem pode falar, ler e escrever certos idiomas. O capítulo 4 lista a maioria dos idiomas comuns no multiverso D&D.

SUB-RAÇAS

Algumas raças possuem sub-raças. Os membros de uma sub-raça têm os traços da raça parente em adição àqueles especificados para a sua sub-raça. As relações entre as sub-raças variam significativamente de raça para raça e de um mundo para outro. No cenário de campanha de Dragonlance, por exemplo, os anões da montanha e os anões da colina vivem juntos como diferentes clãs do mesmo povo, mas nos Reinos Esquecidos, eles vivem distantes, em reinos separados, e chamam a si mesmos de anões do escudo e anões dourados, respectivamente.

Baixos e Robustos

Audazes e resistentes, os anões são conhecidos como hábeis guerreiros, mineradores e trabalhadores em pedra e metal. Embora tenham menos de 1,50 metro de altura, os anões são tão largos e compactos que podem pesar tanto quanto um humano 60 centímetros mais alto. Sua coragem e resistência compete facilmente com qualquer povo mais alto. A pele dos anões varia do marrom escuro a um matiz mais pálido, tingido de vermelho, mas os tons mais comuns são o castanho claro ou bronzeado, como certos tons terrosos. O cabelo é longo, mas de estilo simples, geralmente negro, cinzento ou castanho, embora anões mais pálidos frequentemente possuem cabelos ruivos. Anões machos valorizam altamente suas barbas e preparam-nas com cuidado.

Longa Memoria, Longo Rancor

Anões podem viver mais de 400 anos, então os anões mais antigos ainda vivos muitas vezes lembram-se de um mundo muito diferente. Por exemplo, alguns dos anões mais velhos que vivem na Cidadela de Felbarr (nos Reinos Esquecidos) lembram-se do dia, há mais de três séculos, que os orcs conquistaram sua fortaleza, forçando-os a um exílio que durou mais de 250 anos. Essa longevidade concede aos anões uma perspectiva sobre o mundo que falta às raças de menor longevidade, como os humanos e os halflings.

Anões são sólidos e duradouros como suas amadas montanhas, resistindo à passagem dos séculos com estoica resistência e poucas mudanças. Eles respeitam as tradições de seus clãs, traçando a história de seus ancestrais a partir da fundação de suas mais antigas fortalezas, na juventude do próprio mundo, e não as abandonam facilmente. Uma parte dessas tradições envolve a devoção aos deuses dos anões, aqueles que defendem os ideais anões de ser trabalhador, hábil em combate e devoto à forja.

Os anões são determinados e leais, fiéis à sua palavra e decididos quando agem, às vezes a ponto de serem teimosos. Muitos anões têm um forte senso de justiça e demoram a se esquecer de erros cometidos contra eles.

Anão

"Está atrasado, elfo!", o drow ouviu o tom áspero de uma voz familiar. Bruenor Martelo de Batalha subiu pelas costas do adversário morto, desconsiderando o fato de que o pesado monstro jazia sobre seu amigo élfico. Apesar desse novo desconforto, o nariz grande, pontudo e várias vezes quebrado do anão – bem como sua barba vermelha, raiada de branco, mas ainda cor de fogo – surgiu como uma visão agradável para Drizzt. "Eu sabia que ia te encontrar encrencado se saísse para te procurar!"

– R.A. Salvatore, *A Estilha de Cristal*

Reinos ricos de antiga grandeza, salões esculpidos nas raízes das montanhas, o eco de picaretas e martelos nas minas profundas e nas forjas ardentes, um compromisso com o clã e a tradição, e um ódio impetuoso contra goblins e orcs – essas linhas comuns unem todos os anões.

Uma injustiça cometida contra um anão é uma ofensa para todo seu clã. O que começa como uma busca por vingança de um único anão, pode se tornar a ambição de todo um clã.

Clãs e Reinos

Os reinos anões estendem-se pelas profundezas das montanhas, onde eles mineram gemas e metais preciosos, e forjam itens admiráveis. Eles amam a beleza e a arte dos metais preciosos e das joias finas e, em alguns anões, esse amor transforma-se em avareza. O que não pode ser encontrado em suas montanhas, eles adquirem através do comércio. Eles não gostam de barcos, embora os comerciantes humanos e halflings lidem frequentemente com o comércio de bens anões por rotas marítimas. Membros de confiança de outras raças são bem-vindos em assentamentos anões, embora algumas áreas dessas cidades sejam vetadas até mesmo para eles.

A unidade mor de uma sociedade anã é o clã, e os anões valorizam altamente o status social. Mesmo anões que vivem longe de seus próprios reinos valorizam suas identidades e filiações de clãs, reconhecem os anões parentes, e invocam os nomes de seus ancestrais em juramentos e xingamentos. Não possuir um clã é o pior destino de um anão.

Anões em outras terras são tipicamente artesãos, geralmente ferreiros, armeiros e joalheiros. Alguns são mercenários ou guarda-costas, procurados pela sua coragem e lealdade, e bem recompensados por seus serviços.

Deuses, Ouro e Clã

Anões que seguem uma vida de aventuras podem ser motivados pelo desejo por tesouros – para uso próprio, para um propósito específico ou mesmo a partir do desejo altruísta de ajudar os outros. Outros anões são guiados pelo comando ou pela inspiração de uma divindade, um chamado direto ou simplesmente o desejo de trazer glória a um dos deuses anões. O clã e os ancestrais de um anão também são motivações importantes. Um anão pode buscar restaurar a honra perdida de um clã, vingar uma antiga ofensa sofrida pelo clã ou reconquistar um lugar no clã depois de ter sido exilado. Ou um anão pode buscar por um machado empunhado por um poderoso ancestral, perdido no campo de batalha há séculos.

Difíceis de Confiar

Anões convivem razoavelmente bem com a maioria das outras raças. "A diferença entre um conhecido e um amigo é cerca de cem anos", é um ditado anão que pode ser uma hipérbole, mas certamente demonstra o quanto é difícil ganhar a confiança de um anão para o membro de uma raça de vida curta, como os humanos.

Elfos. "Não é sensato depender dos elfos. É difícil prever o que um elfo vai fazer a seguir. Quando o martelo encontra a cabeça do orc, eles podem tanto começar a cantar ou sacar uma espada, ninguém sabe. Eles são volúveis e fúteis. Duas coisas a serem ditas sobre os elfos: eles não têm muitos ferreiros, mas os que têm fazem muito bem o trabalho. E quando orcs ou goblins avançam pelas montanhas, é bom ter um elfo ao seu lado. Talvez não tão bom quanto um anão, mas sem dúvida eles odeiam os orcs tanto quanto nós."

Halflings. "Claro, eles são gente boa. Mas me mostre um herói halfling. Um império, um exército triunfante. Até mesmo um tesouro conquistado pelas mãos de um halfling. Nada. Como você pode levá-los a sério?"

Humanos. "Você começa a conhecer uma humana, e então ela já está em seu leito de morte. Se você tiver sorte, ela terá descendentes – talvez uma filha ou neta – que têm mãos e coração tão bons quanto o dela. Só assim você pode fazer um amigo humano. E assisti-los partir! Se eles colocam o coração em algo, eles vão atrás, seja o tesouro de um dragão ou o trono de um império. Essa dedicação é digna de admiração, mesmo que ela os ponha em apuros com muita frequência."

Nomes Anões

O nome de um anão é concedido pelo ancião de um clã, de acordo com a tradição. Todos os nomes próprios anões têm sido utilizados e reutilizados através de gerações. O nome de um anão pertence ao clã, não ao indivíduo. Um anão que o usar indevidamente ou trouxer vergonha ao clã tem seu nome retirado e está proibido por lei de usar qualquer outro nome anão em seu lugar.

Nomes masculinos: Adrik, Alberich, Baern, Barendd, Brottor, Bruenor, Dain, Darrak, Delg, Eberk, Einkil, Fargrim, Flint, Gardain, Harbek, Kildrak, Morgran, Orsik, Oskar, Rangrim, Rurik, Taklinn, Thoradin, Thorin, Tordek, Traubon, Travok, Ulfgar, Veit, Vondal.
Nomes femininos: Amber, Artin, Audhild, Bardryn, Dagnal, Diesa, Eldeth, Falkrunn, Gunnloda, Gurdis, Helja, Hlin, Kathra, Kristryd, Ilde, Liftrasa, Mardred, Riswynn, Sannl, Torbera, Torgga, Vistra.
Nomes de Clãs: Balderk, Battlehammer, Brawnanvil, Dankil, Fireforge, Frostbeard, Gorunn, Holderhek, Ironfist, Loderr, Lutgehr, Rumnaheim, Strakeln, Torunn, Ungart.

Traços Raciais dos Anões

Um personagem anão possui uma variedade de habilidades inatas, parte integrante da natureza dos anões.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Constituição aumenta em 2.

Idade. Anões tornam-se maduros na mesma proporção que os humanos, mas são considerados jovens até atingirem a idade de 50 anos. Em média, eles vivem 350 anos.

Tendência. A maioria dos anões é leal, pois acreditam firmemente nos benefícios de uma sociedade bem organizada. Eles tendem para o bem, com um forte senso de honestidade e uma crença de que todos merecem compartilhar os benefícios de uma ordem social justa.

Tamanho. Anões estão entre 1,20 e 1,50 metro de altura e pesam cerca de 75 kg. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é de 7,5 metros. Seu deslocamento não é reduzido quando estiver usando armadura pesada.

Visão no Escuro. Acostumado à vida subterrânea, você tem uma visão superior no escuro e na penumbra. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Resiliência Anã. Você possui vantagem em testes de resistência contra venenos e resistência contra dano de veneno (explicado no capítulo 9).

Treinamento Anão em Combate. Você tem proficiência com machados de batalha, machadinhas, martelos leves e martelos de guerra.

Proficiência com Ferramentas. Você tem proficiência em uma ferramenta de artesão à sua escolha entre: ferramentas de ferreiro, suprimentos de cervejeiro ou ferramentas de pedreiro.

Especialização em Rochas. Sempre que você realizar um teste de Inteligência (História) relacionado à origem de um trabalho em pedra, você é considerado proficiente na perícia História e adiciona o dobro do seu bônus de proficiência ao teste, ao invés do seu bônus de proficiência normal.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum e Anão. O idioma Anão é repleto de consoantes duras e sons guturais, e essa característica influencia, como um sotaque, qualquer outro idioma que o anão falar.

Sub-raça. Existem duas sub-raças principais de anões nos mundos de D&D: anões da colina e anões da montanha. Você deve escolher uma dessas sub-raças.

Anão da Colina

Como um anão da colina, você tem sentidos aguçados, maior intuição e notável resiliência. Os anões dourados de Faerûn, que vivem em seu poderoso reino ao sul do continente, são anões da colina, assim como os exilados Neidar e os depreciáveis Klar de Krynn, no cenário de Dragonlance.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Sabedoria aumenta em 1.

Tenacidade Anã. Seu máximo de pontos de vida aumentam em 1, e cada vez que o anão da colina sobe um nível, ele recebe 1 ponto de vida adicional.

Anão da Montanha

Como um anão da montanha, você é forte e resistente, acostumados a uma vida difícil em terrenos difíceis. Você, provavelmente tem a descendência daqueles mais altos (para um anão) e tende a possuir uma coloração mais clara. Os anões do escudo do norte de Faerûn, bem como o clã governante Hylar e os clãs nobres Daewar de Dragonlance, são anões da montanha.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Força aumenta em 2.

Treinamento Anão com Armaduras. Você adquire proficiência em armaduras leves e médias.

Duergar

Nas profundas cidades do Subterrâneo vivem os duergar, ou anões cinzentos. Estes perversos e furtivos comerciantes de escravos invadem o mundo da superfície para fazer prisioneiros, então vendem suas presas para outras raças do Subterrâneo. Eles têm habilidades mágicas inatas para tornarem-se invisíveis e crescerem temporariamente até o tamanho de um gigante.

Elfo

"Eu nunca imaginei que tal beleza existisse," Lua Dourada disse suavemente. A marcha do dia havia sido difícil, mas a recompensa no final estava muito além de seus sonhos. Os companheiros estavam em um alto rochedo sobre a lendária cidade de Qualinost.

Quatro pináculos delgados erguiam-se dos cantos da cidade como hastes brilhantes, suas pedras brancas reluzentes mescladas com um tom prateado cintilante. Arcos graciosos, ligando um pináculo a outro, se elevavam no ar. Construídos por antigos ferreiros anões, eles eram fortes o suficiente para suportar o peso de um exército, no entanto, eles pareciam tão delicados, que um pássaro pousado sobre eles, poderia lhes tirar o equilíbrio. Estes arcos cintilantes eram as únicas fronteiras da cidade. Não havia nenhuma muralha em volta de Qualinost. A cidade élfica abria seus braços de forma amorosa para a imensidão.

– Margaret Weis & Tracy Hickman,
Dragões do Crepúsculo do Outono

Elfos são um povo mágico de graça sobrenatural, vivendo no mundo sem pertencer inteiramente à ele. Eles vivem em lugares de beleza etérea, no meio de antigas florestas ou em torres prateadas brilhando com luz feérica, onde uma música suave ecoa através do ar e fragrâncias suaves flutuam na brisa. Elfos amam a natureza e a magia, a arte e o estudo, a música e a poesia, e as coisas boas do mundo.

Esbeltos e Graciosos

Com a sua graça sobrenatural e seus traços finos, os elfos parecem assustadoramente belos para os humanos e os membros de muitas outras raças. Em média, eles são ligeiramente mais baixos do que os humanos, variando de pouco menos de 1,50 metro até pouco mais de 1,80 metro de altura. Eles são mais delgados que os humanos, pesando entre 50 kg a 72 kg apenas. Os machos e as fêmeas são quase da mesma altura, mas os machos são um pouco mais pesados do que as fêmeas.

A coloração da pele dos elfos varia da mesma maneira que os humanos, e também incluem peles em tons de cobre, bronze, até o branco-azulado, os cabelos podem ser de tons verdes ou azuis, e os olhos podem ser como piscinas douradas ou prateadas. Elfos não possuem pelos faciais e poucos pelos no corpo. Eles preferem roupas elegantes em cores brilhantes, e gostam de joias simples, mas belas.

Uma Perspectiva Atemporal

Elfos podem viver bem mais de 700 anos, isso dá a eles uma ampla perspectiva sobre eventos que possam perturbar profundamente raças que vivem uma vida mais curta. Eles são normalmente mais divertidos do que animados, e provavelmente mais curiosos do que gananciosos. Elfos tendem a permanecer distantes e não se incomodam com uma pequena dose de acaso. No entanto, quando perseguem um objetivo, seja

aventurando-se em uma missão ou aprendendo uma nova habilidade ou arte, os elfos podem ser focados e implacáveis. Eles são lentos para fazer amigos e inimigos, e ainda mais lentos para esquecê-los. Eles respondem insultos mesquinhos com desdém e insultos graves com vingança.

Assim como os galhos de uma árvore jovem, os elfos são flexíveis em face do perigo. Eles confiam primeiramente na diplomacia para resolver as diferenças antes de partir para a violência. Eles são conhecidos por recuar para suas casas na floresta perante os intrusos, confiantes de que podem simplesmente esperar os invasores irem embora. Mas quando surge a necessidade, os elfos revelam um poderoso lado marcial, demonstrando habilidade com a espada, o arco e a estratégia.

Reinos Escondidos na Floresta

A maioria dos elfos habita pequenas aldeias florestais escondidas entre as árvores. Elfos caçam, coletam e cultivam seus alimentos, e sua perícia e magia os permite sustentar-se sem a necessidade de limpar e arar a terra. Eles são artesãos talentosos, criando roupas e objetos de arte finamente adornados. Seu contato com estrangeiros é geralmente limitado, embora alguns elfos levem uma boa vida negociando itens artesanais por metais (pois eles não têm interesse na mineração).

Os elfos encontrados fora de suas terras são em geral menestréis viajantes, artistas ou sábios. Humanos nobres costumam contratar elfos para o serviço de tutores, para que possam ensinar esgrima ou magia aos seus filhos.

Exploração e Aventura

Elfos se aventuram devido a sua fascinação em viajar. Tendo uma vida tão longa, eles podem desfrutar de séculos de exploração e descoberta. Eles não gostam do ritmo da sociedade humana, que é ao mesmo tempo rotineira no dia a dia, mas sempre acaba mudando ao longo das décadas, e por isso, eles procuram carreiras que os permita viajar livremente. Elfos também gostam de exercitar suas habilidades marciais ou ampliar seus poderes mágicos, e aventurar-se os permite fazê-lo. Alguns podem ser rebeldes que lutam contra a repressão injusta, enquanto outros podem ser campeões de causas morais.

Nomes Élficos

Elfos são considerados crianças até declararem-se adultos, algum tempo depois do centésimo aniversário, e durante este período eles são chamados por nomes de criança.

Ao declarar a idade adulta, um elfo também seleciona um nome de adulto, embora aqueles que o conheciam quando jovem possam continuar a chamá-lo pelo nome de criança. O nome adulto de cada elfo é uma criação única, embora possa refletir os nomes de respeitados indivíduos ou outros membros da família. Há pouca diferença entre nomes masculinos e femininos, os grupos aqui refletem apenas tendências gerais. Além disso, cada elfo tem um nome de família, normalmente uma combinação de outras palavras élficas. Alguns elfos que viajam entre os humanos traduzem seus sobrenomes para o idioma comum, enquanto outros continuam usando a versão élfica.

Nomes infantis: Ara, Bryn, Del, Eryn, Faen, Innil, Lael, Mella, Naill, Naeris, Phann, Rael, Rinn, Sai, Syllin, Thia, Vall.

Nomes masculinos adultos: Adran, Aelar, Aramil, Arannis, Aust, Beiro, Berrian, Carric, Enialis, Erdan, Erevan, Galinndan, Hadarai, Heian, Himo, Immeral, Ivellios, Laucian, Mindartis, Paelias, Peren, Quarion, Riardon, Rolen, Soveliss, Thamior, Tharivol, Theren, Varis.

Orgulhosos, porém Gentis

Embora possam ser arrogantes, os elfos geralmente são graciosos mesmo para aqueles que não correspondem às suas expectativas – normalmente aqueles não elfos. Ainda assim, eles podem encontrar o bem em qualquer um.

Anões. "Anões não são nada espertos, broncos desajeitados. Mas o que os falta em humor, sofisticação e boas maneiras, sobra em bravura. E eu devo admitir, seus melhores ferreiros produzem arte que se aproxima da qualidade élfica."

Halflings. "Halflings são pessoas de gostos simples e esta não é uma qualidade para se menosprezar. Eles são boa gente, se preocupam uns com os outros e cuidam de seus jardins, e já se provaram mais durões do que aparentam quando a necessidade surge."

Humanos. "Toda aquela pressa, sua ambição e vontade de completar algo antes que suas breves vidas acabem – os esforços humanos parecem tão fúteis às vezes. Mas então você olha para suas realizações e tem que apreciar suas façanhas. Se ao menos eles diminuíssem o ritmo e aprendessem um pouco de requinte."

Nomes femininos adultos: Adrie, Althaea, Anastrianna, Andraste, Antinua, Bethrynna, Birel, Caelynn, Drusilia, Enna, Felosial, Ielenia, Jelenneth, Keyleth, Leshanna, Lia, Meriele, Mialee, Naivara, Quelenna, Quillathe, Sariel, Shanairra, Shava, Silaqui, Theirastra, Thia, Vadania, Valanthe, Xanaphia.

Sobrenomes (traduções comuns): Amakiir (Joia Florida), Amastacia (Flor das Estrelas), Galanodel (Sussurro da Lua), Holimion (Orvalho dos Diamantes), Ilphelkiir (Pétala Preciosa), Liadon (Folha de Prata), Meliamne (Calcanhar de Carvalho), Nailo (Brisa da Noite), Siannodel (Córrego Lunar), Xiloscient (Pétala de Ouro).

Traços Raciais dos Elfos

Seu elfo tem uma variedade de habilidades naturais, resultado de milhares de anos de refinamento élfico.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Destreza aumenta em 2.

Idade. Embora os elfos atinjam a maturidade física com praticamente a mesma idade dos humanos, a compreensão élfica da idade adulta vai além da maturidade física, abrangendo sua experiência sobre o mundo. Um elfo tipicamente assume a idade adulta e um nome adulto com cerca de 100 anos de idade e pode viver 750 anos.

Tendência. Elfos amam a liberdade, a diversidade e a expressão pessoal, então eles inclinam-se forte e suavemente para aspectos do caos. Eles valorizam e protegem a liberdade dos outros como a sua própria, e são geralmente mais bondosos que o contrário. Os drow são exceção. Seu exílio no Subterrâneo fez deles perversos e perigosos. Drow são geralmente mais maus que o contrário.

Tamanho. Elfos medem entre 1,50 a 1,80 metro de altura e possuem constituição delgada. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Visão no Escuro. Acostumado às florestas crepusculares e ao céu noturno, você possui uma visão superior em condições de escuridão e na penumbra. Você pode enxergar na penumbra a até 18 metros como se fosse na luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Sentidos Aguçados. Você tem proficiência na perícia Percepção.

Ancestral Feérico. Você tem vantagem nos testes de resistência para resistir a ser enfeitiçado e magias não podem colocá-lo para dormir.

Transe. Elfos não precisam dormir. Ao invés disso, eles meditam profundamente, permanecendo semiconscientes, durante 4 horas por dia. (A palavra em idioma comum para tal meditação é "transe".) Enquanto medita, um elfo é capaz de sonhar de certo modo. Esses sonhos na verdade são exercícios mentais que se tornam reflexos através de anos de prática. Depois de descansar dessa forma, você ganha os mesmos benefícios que um humano depois de 8 horas de sono.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum e Élfico. O Élfico é um idioma fluido, com entonações sutis e gramática complexa. A literatura élfica é rica e diversa, e suas canções e poemas são famosos entre outras raças. Muitos bardos aprendem essa língua para que possam adicionar canções élficas ao seu repertório.

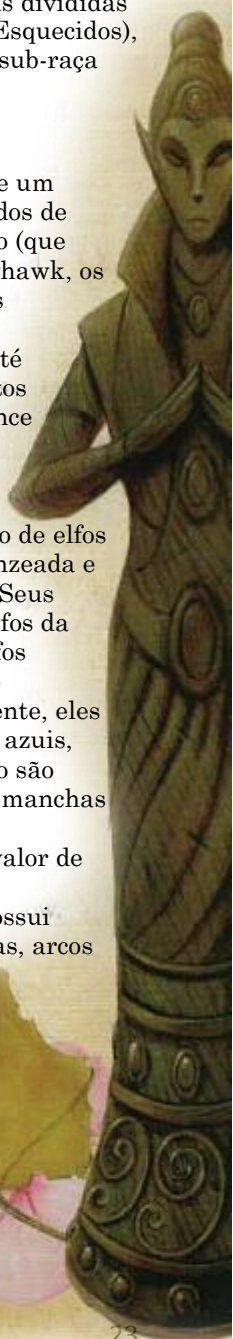
Sub-raça. Antigas divisões entre os povos élficos resultaram em três sub-raças principais: os altos elfos, os elfos da floresta, e os elfos negros, que são comumente chamados de drow. Escolha uma dessas sub-raças. Em alguns mundos, essas sub-raças são ainda mais divididas (como os elfos do sol e elfos da lua nos Reinos Esquecidos), então se você desejar, você pode escolher uma sub-raça ainda mais específica.

Alto Elfo

Como alto elfo, você possui uma mente afiada e um domínio da magia básico. Em muitos dos mundos de D&D, existem dois tipos de altos elfos. Um tipo (que inclui os elfos cinzentos e elfos do vale de Greyhawk, os Silvanesti de Dragonlance, e os elfos do sol dos Reinos Esquecidos) são arrogantes e reclusos, acreditando serem superiores aos não elfos e até mesmo a outros elfos. O outro tipo (como os altos elfos de Greyhawk, os Qualinesti de Dragonlance e os elfos da lua dos Reinos Esquecidos) são mais comuns e amigáveis, e muitas vezes encontrados entre humanos e outras raças.

Os elfos do sol de Faerûn (também chamado de elfos dourados ou elfos do amanhecer) têm pele bronzeada e cabelos cor de cobre, negros ou louro dourado. Seus olhos são dourados, prateados ou negros. Os elfos da lua (também chamados de elfos de prata ou elfos cinzentos) são muito mais pálidos, com pele de alabastro por vezes tingida de azul. Normalmente, eles têm cabelos de um branco prateado, negros ou azuis, diversos tons de loiro, castanho e vermelho não são incomuns. Seus olhos são azuis ou verdes com manchas douradas.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Inteligência aumenta em 1.

Treinamento Élfico com Armas. Você possui proficiência com espadas longas, espadas curtas, arcos longos e arcos curtos.

Truque. Você conhece um truque, à sua escolha, da lista de truques do mago. Inteligência é a habilidade usado para conjurar este truque.

Idioma Adicional. Você pode falar, ler e escrever um idioma adicional à sua escolha.

Elfo da Floresta

Como um elfo da floresta, você possui sentidos e intuição aguçados, seus pés ágeis guiam-no rápida e furtivamente através de suas florestas nativas. Essa categoria inclui os elfos selvagens (grugach) de Greyhawk e os Kagonesti de Dragonlance, bem como as raças chamadas de elfos da floresta em Greyhawk e nos Reinos Esquecidos. Em Faerûn, os elfos da floresta (também chamados de elfos selvagens, elfos verdes ou elfos do bosque) são reclusos e desconfiados dos não elfos.

A pele dos elfos da floresta tende a ser de matiz cobreada, algumas vezes com traços esverdeados. Seu cabelo geralmente é castanho ou negro, mas ocasionalmente podem ser loiros ou cor de cobre. Seus olhos são verdes, castanhos ou cor de avelã.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Sabedoria aumenta em 1.

Treinamento Élfico com Armas. Você possui proficiência com espadas longas, espadas curtas, arcos longos e arcos curtos.

Pés Ligeiros. Seu deslocamento base de caminhada aumenta para 10,5 metros.

Máscara da Natureza. Você pode tentar se esconder mesmo quando você está apenas levemente obscurecido por folhagem, chuva forte, neve caindo, névoa ou outro fenômeno natural.

Elfo Negro (Drow)

Descendentes de uma antiga sub-raça de elfos de pele negra, os drow foram banidos da superfície do mundo por seguirem a deusa Lolth pelo caminho do mal e corrupção. Agora, eles construíram sua própria civilização nas profundezas do Subterrâneo, moldados pelo Caminho de Lolth. Também conhecidos como elfos negros, os drow possuem pele negra similar a obsidiana polida e cabelos brancos opacos ou amarelo pálido. Normalmente eles possuem olhos muito pálidos (tão pálidos que são confundidos com olhos brancos) com tons de lilás, prata, rosa, vermelho e azul. Eles costumam ser menores e mais magros que a maioria dos elfos.

Aventureiros drow são raros e a raça não existe em todo o mundo. Verifique com seu Mestre se a raça drow está disponível como personagem de jogador.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Carisma aumenta em 1.

Visão no Escuro Superior. Sua visão no escuro tem alcance de 36 metros de raio.

Sensibilidade à Luz Solar. Você possui desvantagem nas jogadas de ataque e testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão quando você, o alvo do seu ataque, ou qualquer coisa que você está tentando perceber, esteja sob luz solar direta.

Magia Drow. Você possui o truque *globos de luz*. Quando você alcança o 3° nível, você pode conjurar a magia *fogo das fadas*. Quando você alcança o 5° nível, você pode conjurar *escuridão*. Você precisa terminar um descanso longo para poder conjurar as magias desse traço novamente. Carisma é sua habilidade chave para conjurar essas magias.

Treinamento Drow com Armas. Você possui proficiência com rapieiras, espadas curtas e bestas de mão.

A Escuridão dos Drow

Se não fosse por uma única exceção conhecida, a raça dos drow seria universalmente ultrajada. Sua sociedade é depravada e preocupada com as graças de Lolth, sua deusa-aranha, quem sanciona o assassinato e o extermínio de famílias inteiras quando casas nobres disputam posições sociais. Os drow crescem acreditando que as raças que habitam superfície são inferiores, exceto como seus escravos.

No entanto, pelo menos um drow quebrou esse estereótipo. No mundo dos Reinos Esquecidos, Drizzt Do'Urden, patrulheiro do Norte, provou sua índole de bom coração como um defensor dos fracos e inocentes. Rejeitando sua herança e imergindo num mundo que olha para ele com horror e aversão, Drizzt é um modelo para os poucos drow que seguem seus passos, tentando encontrar uma vida aquém da sociedade maligna da seu lar no Subterrâneo.

Drow crescem acreditando que as raças da superfície são inferiores, servindo apenas como escravos. Drow que desenvolvem uma consciência ou acham necessário cooperar com membros de outras raças encontram dificuldade em sobrepujar o preconceito, especialmente quando eles são tão frequentemente recebidos com ódio.

HALFLING

RÉGIS, O HALFLING, O ÚNICO DE SUA ESPÉCIE NUM RAIO DE centenas de quilômetros, prendeu os dedos por trás da cabeça e recostou-se contra a capa musgosa do tronco da árvore. Régis era baixo, mesmo para os padrões de sua diminuta raça, e a lanugem de suas madeixas castanhas e encaracoladas mal ultrapassava a marca de um metro. Mas a barriga alargava-se abundantemente, devido a seu amor por uma boa refeição — ou várias delas, dependendo das oportunidades que se apresentassem. O galho retorcido que lhe servia como vara de pesca erguia-se acima dele, seguro entre dois dos seus peludos dedos do pé, e inclinava-se sobre as águas plácidas do lago, perfeitamente espelhado na superfície vítrea do Maer Dualdon.

– R. A. Salvatore, *A Estilha de Cristal*

Os confortos de um lar são os objetivos da maioria dos halflings: um lugar para viver em paz e sossego, longe de monstros saqueadores e embates de exércitos, com um fogo aceso e uma refeição generosa, e também uma bebida fina e boa conversa. Embora alguns halflings vivam seus dias em remotas comunidades agrícolas, outros formam bandos nômades que viajam constantemente, atraídos pela estrada afora e o vasto horizonte para descobrir as maravilhas de novas terras e povos. Mas mesmo esses halflings andarilhos amam a paz, a comida, uma lareira e um lar, mesmo que o lar seja em uma carruagem, empurrada ao longo de uma estrada de terra, ou uma balsa flutuando rio abaixo.

PEQUENOS E PRÁTICOS

Os pequeninos halflings sobrevivem em um mundo cheio de criaturas maiores ao evitar serem notados, ou evitando o combate direto. Com uns 90 centímetros de altura, eles parecem inofensivos e assim conseguiram sobreviver por séculos às sombras dos impérios e à margem de guerras e conflitos políticos. Eles normalmente são robustos, pesando entre 20 kg e 22,5 kg.

A pele dos halflings varia do bronzeado ao pálido com um tom corado, e seu cabelo é geralmente castanho ou castanho claro e ondulado. Eles têm olhos castanhos ou amendoados. Halflings do sexo masculino muitas vezes ostentam costeletas longas, mas barbas são raras entre eles e bigodes são quase inexistentes. Eles gostam de usar roupas simples, confortáveis e práticas, preferindo as cores claras.

A praticidade dos halflings se estende para além de suas roupas. Eles se preocupam com as necessidades básicas e os prazeres simples, e não são inclinados à ostentação. Mesmo o mais rico dos halflings mantém seus tesouros trancados em um porão, em vez de expostos à vista de todos. Eles possuem um talento especial para encontrar a solução mais simples para um problema e têm pouca paciência para indecisões.

GENEROSOS E CURIOSOS

Halflings são um povo afável e alegre. Eles apreciam os laços de família e amizade, bem como o conforto do lar e da casa, nutrindo poucos sonhos de ouro e glória. Mesmo os aventureiros que existem entre eles normalmente aventuram-se no mundo por razões de comunidade,

amizade, desejo de viajar ou curiosidade. Eles amam descobrir coisas novas, até mesmo as mais simples, tais como uma comida exótica ou um estilo estranho de vestuário.

Halflings são facilmente movidos pela piedade e detestam ver qualquer ser vivo sofrer. Eles são generosos, partilhando alegremente o que eles possuem, mesmo em épocas de vacas magras.

Afáveis e Positivos

Halflings tentam se dar bem com todo mundo e são relutantes em fazer vastas generalizações – especialmente as negativas.

Anões. "Anões são amigos leais, e você pode confiar em sua palavra. Mas será que machucaria muito sorrir de vez em quando?"

Elfos. "Eles são tão belos! Seus rostos, sua música, sua graça e tudo mais. É como se estivessem saído de um sonho maravilhoso. Mas não há como dizer o que está se passando por trás de sua face sorridente – certamente muito mais do que eles demonstram."

Humanos. "Os humanos são realmente muito parecidos com a gente. Pelo menos alguns deles. Saia de seus castelos e fortalezas, vá conversar com os agricultores e pastores, e você vai encontrar um povo bom e forte. Não que haja algo de errado com os barões e os soldados – é preciso admirar a sua convicção. E protegendo suas próprias terras, eles também nos protegem."

Misturando-se na Multidão

Halflings são adeptos de viver em comunidades de humanos, anões ou elfos, tornando-se valiosos e bem-vindos. A combinação de sua inerente furtividade e sua natureza modesta ajudam os halflings a evitar uma atenção indesejada.

Os halflings trabalham facilmente com os outros, e são leais a seus amigos, sejam eles halflings ou não. Eles podem demonstrar uma notável ferocidade quando seus amigos, familiares, ou comunidades são ameaçadas.

Jovialidade Pastoril

A maioria dos halflings vive em comunidades pequenas e pacíficas com grandes fazendas e bosques preservados. Eles nunca construíram um reino próprio, ou mesmo dominaram muitas terras além de seus tranquilos condados. Eles geralmente não reconhecem qualquer tipo de nobreza ou realeza halfling, ao invés disso buscam conselhos com os anciãos de suas famílias para guiá-los. As famílias preservam suas maneiras tradicionais ao despeito da ascensão e queda de impérios.

Muitos halflings vivem entre outras raças onde seu trabalho duro e sua lealdade os oferece recompensas abundantes e conforto. Algumas comunidades halflings preferem viajar como forma de vida, dirigindo carruagens ou guiando barcos de lugar em lugar sem manter um lar permanente.

Explorando Oportunidades

Halflings geralmente partem para o caminho do aventureiro para defender suas comunidades, apoiar seus amigos, ou explorar um mundo grande e cheio de maravilhas. Para eles, aventurar-se não é apenas uma carreira, é mais uma oportunidade ou às vezes uma necessidade.

Nomes Halflings

Um halfling tem um nome dado a ele, um nome de família e possivelmente um apelido. Os nomes de família muitas vezes são apelidos que, de tão adequados, foram transmitidos através das gerações.

Nomes masculinos: Alton, Ander, Cade, Corrin, Eldon, Errich, Finnan, Garret, Lindal, Lyle, Merric, Milo, Osborn, Perrin, Reed, Roscoe, Wellby.

Nomes femininos: Andry, Bree, Callie, Cora, Euphemia, Jillian, Kithri, Lavinia, Lidda, Merla, Nedda, Paela, Portia, Seraphina, Shaena, Trym, Vani, Verna.

Nomes de família: Cata-Escovas, Bom-Barril, Garrafa Verde, Alta Colina, Baixa Colina, Prato Cheio, Folha de Chá, Espinhudo, Cinto Frouxo, Galho Caído.

Traços Raciais dos Halflings

Seu halfling possui uma série de características em comum com todos os outros halflings.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Destreza aumenta em 2.

Idade. Um halfling atinge a idade adulta aos 20 anos e pode chegar a 150 anos.

Tendência. A maioria dos halflings é leal e boa. Via de regra, eles possuem um bom coração e são amáveis, odeiam ver o sofrimento dos outros e não toleram a opressão. Eles também são muito ordeiros e tradicionais, fortemente apegados à sua comunidade e ao conforto de suas antigas tradições.

Tamanho. Halflings medem cerca de 0,90 metro de altura e pesam aproximadamente 20 kg. Seu tamanho é Pequeno.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 7,5 metros.

Sortudo. Quando você obtiver um 1 natural em uma jogada de ataque, teste de habilidade ou teste de resistência, você pode jogar de novo o dado e deve utilizar o novo resultado.

Bravura. Você tem vantagem em testes de resistência contra ficar amedrontado.

Agilidade Halfling. Você pode mover-se através do espaço de qualquer criatura que for de um tamanho maior que o seu.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum e Halfling. A linguagem Halfling não é secreta, mas os halflings são relutantes em compartilhá-la com os outros. Eles escrevem muito pouco, por isso eles não possuem uma literatura rica. No entanto, sua tradição oral é muito forte. Quase todos os halflings falam o idioma Comum para conversar com as pessoas das terras que habitam, ou através das quais eles estejam viajando.

Sub-raça. Os dois tipos principais de halflings, Pés-Leves e Robustos, são mais como famílias bem próximas do que verdadeiras sub-raças. Escolha uma destas sub-raças.

Pés Leves

Como um halfling pés-leves, você pode esconder-se facilmente, mesmo usando apenas outras pessoas como cobertura. Você geralmente é afável e se dá muito bem com os outros. Nos Reinos Esquecidos, os halflings pés-leves espalharam-se até os lugares mais distantes e são a variedade mais comum.

Pés-leves são mais propensos à vontade de viajar do que os outros halflings, e muitas vezes vivem ao lado de outras raças ou levam uma vida nômade. No mundo de Greyhawk, estes halflings são chamados pés-peludos ou companheiros altos.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Carisma aumenta em 1.

Furtividade Natural. Você pode tentar se esconder mesmo quando possuir apenas a cobertura de uma criatura que for no mínimo um tamanho maior que o seu.

Robusto

Um halfling robustos é mais resistente do que a média de sua raça e possui certa resistência aos venenos. Alguns dizem que os robustos têm sangue dos anões. Nos Reinos Esquecidos, esses halflings são chamados de austeros, e são mais comuns no sul.

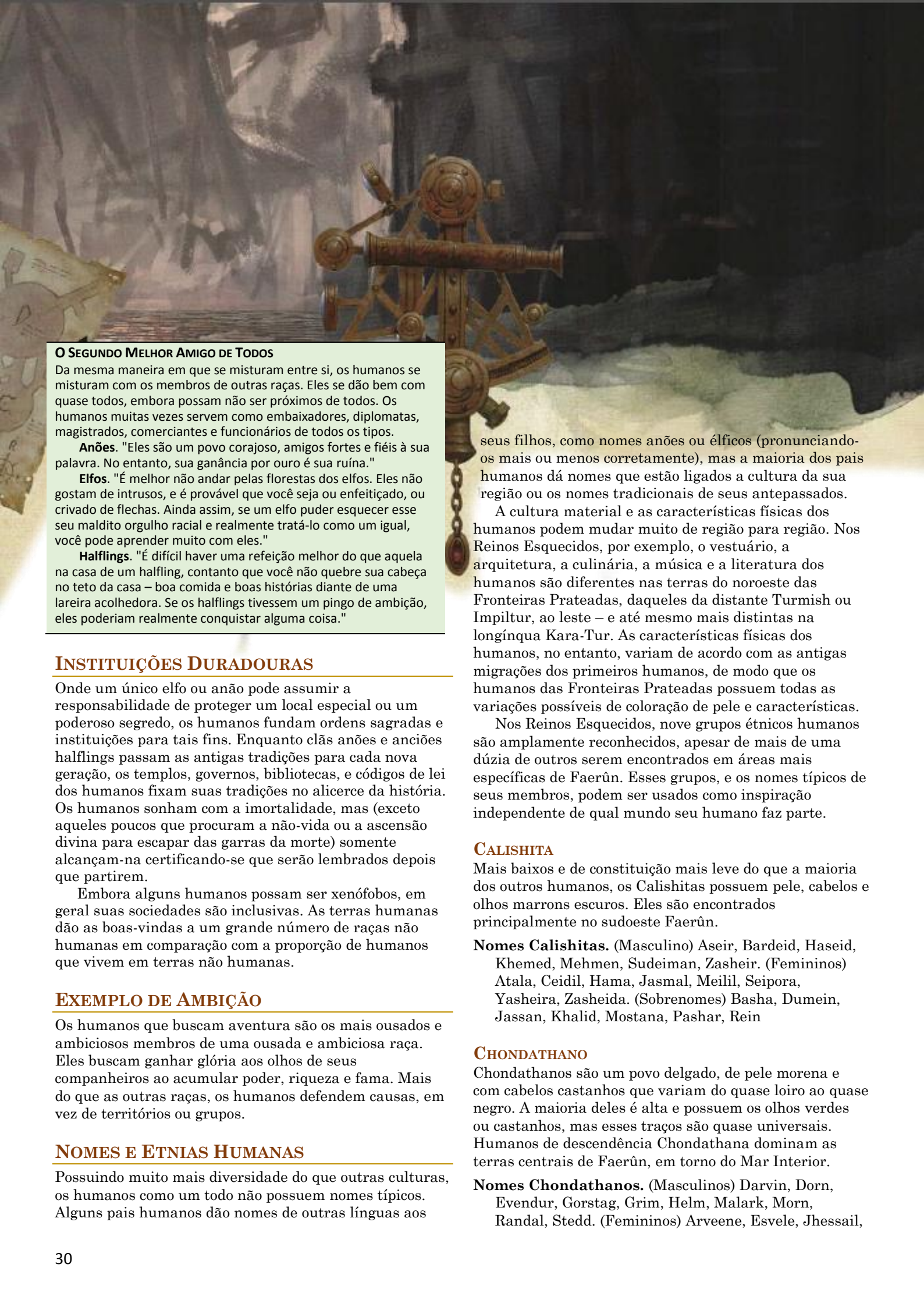
Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Constituição aumenta em 1.

Resiliência dos Robustos. Você tem vantagem em testes de resistência contra veneno e tem resistência contra dano de veneno.

Humano

Estas são as histórias de um povo incansável que, há muito tempo, saiu aos mares e rios em longos navios, primeiro para saquear e aterrorizar, em seguida para colonizar. No entanto, havia uma energia, um amor pela aventura, que foi cantado em cada página. Noite adentro Liriel leu, iluminada pela luz de velas após velas. Ela nunca tinha dado muita atenção para os humanos, mas essas histórias à fascinavam. Naquelas páginas amareladas estavam os contos de heróis corajosos, animais estranhos e ferozes, primitivos deuses poderosos e uma magia que era parte e dava forma àquela terra distante.

– Elaine Cunningham, *Filha dos Drow*

Nos confins da maioria dos mundos, os humanos são a mais jovem das raças comuns, chegando mais tarde no cenário mundial e com uma vida curta, se comparados aos anões, elfos e dragões. Talvez seja por causa de suas vidas mais curtas que eles se esforcem para alcançar o máximo que podem nos anos que têm. Ou talvez eles sintam que têm algo a provar às raças mais antigas, e é por esta razão que eles constroem seus poderosos impérios através da conquista e do comércio. O que quer que os motive, os humanos são os inovadores, os realizadores e os pioneiros dos mundos.

Um Amplo Espectro

Com sua propensão para a migração e conquista, os humanos são fisicamente mais diversificados que as outras raças comuns. Não há um humano típico. Um indivíduo pode ter entre 1,65 metro a 1,90 metro de altura e pesar entre 62,5 kg e 125 kg. Os tons de pele podem variar do negro ao muito pálido, e os cabelos podem ir do negro ao loiro (encaracolado, crespo ou liso). Homens podem possuir pelos faciais esparsos ou abundantes. A diversidade dos humanos pode ter uma pitada de sangue não humano, revelando indícios de elfos, orcs ou outras linhagens. Os humanos chegam à idade adulta no fim da adolescência e raramente vivem um século.

Variados em Tudo

Os humanos são os mais adaptáveis, flexíveis e ambiciosos entre todas as raças comuns. Eles têm amplos e distintos gostos, moralidades e hábitos nas muitas diferentes regiões onde eles se instalaram. Quando se estabelecem em um lugar, eles permanecem: eles constroem cidades que duram por eras, e grandes reinos que podem persistir por longos séculos. Um único humano pode ter uma vida relativamente curta, mas uma nação ou cultura humana preserva tradições com origens muito além do alcance da memória de qualquer um dos humanos. Eles vivem plenamente o presente – tornando-os bem adaptados a uma vida de aventuras – mas também planejam o futuro, esforçando-se para deixar um legado duradouro. Individualmente e como grupo, os humanos são oportunistas adaptáveis, e permanecem alerta às dinâmicas mudanças políticas e sociais.

O Segundo Melhor Amigo de Todos

Da mesma maneira em que se misturam entre si, os humanos se misturam com os membros de outras raças. Eles se dão bem com quase todos, embora possam não ser próximos de todos. Os humanos muitas vezes servem como embaixadores, diplomatas, magistrados, comerciantes e funcionários de todos os tipos.

Anões. "Eles são um povo corajoso, amigos fortes e fiéis à sua palavra. No entanto, sua ganância por ouro é sua ruína."

Elfos. "É melhor não andar pelas florestas dos elfos. Eles não gostam de intrusos, e é provável que você seja ou enfeitiçado, ou crivado de flechas. Ainda assim, se um elfo puder esquecer esse seu maldito orgulho racial e realmente tratá-lo como um igual, você pode aprender muito com eles."

Halflings. "É difícil haver uma refeição melhor do que aquela na casa de um halfling, contanto que você não quebre sua cabeça no teto da casa – boa comida e boas histórias diante de uma lareira acolhedora. Se os halflings tivessem um pingo de ambição, eles poderiam realmente conquistar alguma coisa."

Instituições Duradouras

Onde um único elfo ou anão pode assumir a responsabilidade de proteger um local especial ou um poderoso segredo, os humanos fundam ordens sagradas e instituições para tais fins. Enquanto clãs anões e anciões halflings passam as antigas tradições para cada nova geração, os templos, governos, bibliotecas, e códigos de lei dos humanos fixam suas tradições no alicerce da história. Os humanos sonham com a imortalidade, mas (exceto aqueles poucos que procuram a não-vida ou a ascensão divina para escapar das garras da morte) somente alcançam-na certificando-se que serão lembrados depois que partirem.

Embora alguns humanos possam ser xenófobos, em geral suas sociedades são inclusivas. As terras humanas dão as boas-vindas a um grande número de raças não humanas em comparação com a proporção de humanos que vivem em terras não humanas.

Exemplo de Ambição

Os humanos que buscam aventura são os mais ousados e ambiciosos membros de uma ousada e ambiciosa raça. Eles buscam ganhar glória aos olhos de seus companheiros ao acumular poder, riqueza e fama. Mais do que as outras raças, os humanos defendem causas, em vez de territórios ou grupos.

Nomes e Etnias Humanas

Possuindo muito mais diversidade do que outras culturas, os humanos como um todo não possuem nomes típicos. Alguns pais humanos dão nomes de outras línguas aos seus filhos, como nomes anões ou élficos (pronunciando-os mais ou menos corretamente), mas a maioria dos pais humanos dá nomes que estão ligados a cultura da sua região ou os nomes tradicionais de seus antepassados.

A cultura material e as características físicas dos humanos podem mudar muito de região para região. Nos Reinos Esquecidos, por exemplo, o vestuário, a arquitetura, a culinária, a música e a literatura dos humanos são diferentes nas terras do noroeste das Fronteiras Prateadas, daqueles da distante Turmish ou Impiltur, ao leste – e até mesmo mais distintas na longínqua Kara-Tur. As características físicas dos humanos, no entanto, variam de acordo com as antigas migrações dos primeiros humanos, de modo que os humanos das Fronteiras Prateadas possuem todas as variações possíveis de coloração de pele e características.

Nos Reinos Esquecidos, nove grupos étnicos humanos são amplamente reconhecidos, apesar de mais de uma dúzia de outros serem encontrados em áreas mais específicas de Faerûn. Esses grupos, e os nomes típicos de seus membros, podem ser usados como inspiração independente de qual mundo seu humano faz parte.

Calishita

Mais baixos e de constituição mais leve do que a maioria dos outros humanos, os Calishitas possuem pele, cabelos e olhos marrons escuros. Eles são encontrados principalmente no sudoeste Faerûn.

Nomes Calishitas. (Masculino) Aseir, Bardeid, Haseid, Khemed, Mehmen, Sudeiman, Zasheir. (Femininos) Atala, Ceidil, Hama, Jasmal, Meilil, Seipora, Yasheira, Zasheida. (Sobrenomes) Basha, Dumein, Jassan, Khalid, Mostana, Pashar, Rein

Chondathano

Chondathanos são um povo delgado, de pele morena e com cabelos castanhos que variam do quase loiro ao quase negro. A maioria deles é alta e possuem os olhos verdes ou castanhos, mas esses traços são quase universais. Humanos de descendência Chondathana dominam as terras centrais de Faerûn, em torno do Mar Interior.

Nomes Chondathanos. (Masculinos) Darvin, Dorn, Evendur, Gorstag, Grim, Helm, Malark, Morn, Randal, Stedd. (Femininos) Arveene, Esvele, Jhessail,

Kerri, Lureene, Miri, Rowan, Shandri, Tessele. (Sobrenomes) Amblecrown, Buckman, Dundragon, Evenwood, Greycastle, Tallstag

Damarano

Encontrados principalmente no noroeste de Faerûn, os Damaranos são de altura e constituição mediana, com tons de pele que vão desde o moreno ao claro. Seu cabelo é geralmente castanho ou negro, e seus olhos são muito variáveis, embora o castanho seja o mais comum.

Nomes Damaranos. (Masculinos) Bor, Fodel, Glar, Grigor, Igan, Ivor, Kosef, Mival, Orel, Pavel, Sergor. (Femininos) Alethra, Kara, Katernin, Mara, Natali, Olma, Tana, Zora. (Sobrenomes) Bersk, Chernin, Dotsk, Kulenov, Marsk, Nemetsk, Shemov, Starag

Illuskano

Illuskanos são um povo alto, de pele clara com olhos azuis ou cinzentos como o aço. A maioria tem cabelos negros como um corvo, mas aqueles que habitam o extremo noroeste possuem cabelos loiros, ruivos ou castanho claros.

Nomes Illuskanos. (Masculinos) Ander, Blath, Bran, Frath, Geth, Lander, Luth, Malcer, Stor, Taman, Urth. (Femininos) Amafrey, Betha, Cefrey, Kethra, Mara, Olga, Silifrey, Westra. (Sobrenomes) Brightwood, Helder, Hornraven, Lackman, Stormwind, Windrivver

Mulano

Dominantes nas costas leste e sudeste do Mar Interior, os Mulanos são geralmente altos, magros, e com pele morena clara, com olhos amendoados ou castanhos. Seus cabelos variam do negro ao castanho escuro, mas nas terras onde eles são mais proeminentes, seus nobres e muitos outros Mulanos costumam raspar todo o cabelo.

Nomes Mulanos. (Masculinos) Aoth, Bareris, Ehput-Ki, Kethoth, Mumed, Ramas, So-Kehur, Thazar-De, Urhur. (Femininos) Arizima, Chathi, Nephis, Nulara, Murithi, Sefris, Thola, Umara, Zolis. (Sobrenomes) Ankhalab, Anskuld, Fezim, Hahpet, Nathandem, Sepret, Uuthrakt

Rashemita

Encontrados, na maioria das vezes, ao leste do Mar Interior e muitas vezes misturados com os Mulanos, os Rashemitas tendem a ser baixos, robustos e musculosos. Eles geralmente têm pele e olhos escuros, e cabelos negros.

Nomes Rachemitas. (Masculinos) Borivik, Faurgar, Jandar, Kanithar, Madislak, Ralmevik, Shaumar, Vladislak. (Femininos) Fyevarra, Hulmarra, Immith, Imzel, Navarra, Shevarra, Tammith, Yuldra. (Sobrenomes) Chergoba, Dyernina, Iltazyara, Murnyethara, Stayanoga, Ulmokina

Shou

Os Shou são o grupo étnico mais numeroso e poderoso de Kara-Tur, bem ao leste de Faerûn. Eles são de cor de um bronze amarelada, com cabelos negros e olhos escuros. Os sobrenomes dos Shou são geralmente apresentados antes do próprio nome.

Nomes Shou. (Masculinos) An, Chen, Chi, Fai, Jiang, Jun, Lian, Long, Meng, On, Shan, Shui, Wen. (Femininos) Bai, Chao, Jia, Lei, Mei, Qiao, Shui, Tai. (Sobrenomes) Chien, Huang, Kao, Kung, Lao, Ling, Mei, Pin, Shin, Sum, Tan, Wan

Tethyriano

Espalhados ao longo de toda a Costa da Espada na borda oeste de Faerûn, os Tethyrianos são de estatura e peso medianos, com pele escura, e aqueles que habitam as terras mais ao norte, tendem a ser mais altos. A cor de seus cabelos e olhos varia muito, mas os cabelos castanhos e os olhos azuis são os mais comuns. Tethyrianos usam principalmente nomes Chondathanos.

Turami

Nativos da costa sul do Mar Interior, o povo Turami é geralmente alto e musculoso, com pele escura como o mogno, cabelos negros encaracolados e olhos escuros.

Nomes Turami. (Masculinos) Anton, Diero, Marcon, Pieron, Rimardo, Romero, Salazar, Umbero. (Femininos) Balama, Dona, Faila, Jalana, Luisa, Marta, Quara, Selise, Vonda. (Sobrenomes) Agosto, Astorio, Calabra, Domine, Falone, Marivaldi, Pisacar, Ramondo

Traços Raciais dos Humanos

É difícil fazer generalizações sobre os humanos, mas seu humano possui as seguintes características.

Aumento no Valor de Habilidade. Todos os seus valores de habilidade aumentam em 1.

Idade. Os humanos chegam à idade adulta no final da adolescência e vivem menos de um século.

Tendência. Os humanos não possuem inclinação a nenhuma tendência em especial. Os melhores e os piores são encontrados entre eles.

Tamanho. Os humanos variam muito em altura e peso, podem ter quase 1,50 metro ou mais de 1,80 metro. Independentemente da sua posição entre esses valores, o seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum e outro idioma adicional, à sua escolha. Os humanos normalmente aprendem os idiomas dos povos que convivem, incluindo dialetos obscuros. Eles gostam de rechear seu discurso com palavras emprestadas de outras línguas: xingamentos orcs, expressões musicais élficas, frases militares anãs e outros.

Traços Raciais Alternativos

Se sua campanha usa as regras opcionais de talentos do capítulo 6, seu Mestre pode permitir que você utilize os traços raciais alternativos que substituem as características Aumento no Valor de Habilidade e Perícias.

Aumento no Valor de Habilidade. Dois valores de habilidade, à sua escolha, aumentam em 1.

Perícia. Você ganha proficiência em uma perícia, à sua escolha.

Talento. Você adquire um talento de sua escolha.

Por toda sua vida, Farideh soube que decifrar as feições de seu pai era uma perícia que ela ainda tinha que aprender. Um humano que não conseguiria observar a mudança nos olhos dela, Havilar certamente veria apenas a indiferença de um dragão no rosto de Clanless Mehen. Mas a mudança das escamas, o arco de sua crista, o conjunto de seus olhos, o balbuciar de seus dentes – a face de seu pai dizia muito.

Mas cada escama, dessa vez, parecia completamente imóvel – a indiferença de um dragão, mesmo para Farideh.

–Erin M. Evans, *O Adversário*

Descendentes de dragões, como seus nomes demonstram, os draconatos andam orgulhosamente pelo mundo que os saúda com um temor incompreensível. Moldados por deuses dracônicos ou pelos próprios dragões, draconatos originalmente nasceram de ovos de dragão como uma raça única, combinando os melhores atributos de dragões e humanos. Alguns draconatos são servos fieis de dragões verdadeiros, outros formas as fileiras de soldados em grandes guerras e ainda existem os que encontram-se à toa, sem um objetivo claro na vida.

Draconato

SEU PAI FICOU NA PRIMEIRA DAS TRÊS ESCADAS QUE levavam ao portal, imóvel. As escamas de sua face tinha ficado pálidas ao redor das bordas, mas Clanless Mehen ainda aparentava ser capaz de derrubar um urso atroz apenas com suas mãos. Ela já não usava sua antiga armadura pesada, substituída por uma armadura de escamas de cor violeta com detalhes prateados brilhantes. Também havia um brasão no seu braço, a marca de uma casa estrangeira. A espada em suas costas era a mesma, aquela que ela carregava mesmo antes de ter encontrado os gêmeos, quando partiu, nos portões de Arush Vayem.

Orgulhoso Parentesco Dracônico

Draconatos parecem muito com dragões que estão de pé em forma humanoide, apesar de não possuírem asas nem uma calda. O primeiro draconato possuía escamas de matizes brilhantes combinando com as cores do dragão de que descendia, mas gerações de misturas criaram uma aparência mais uniforme. Suas pequenas escamas finas, normalmente são de cor bronze ou latão, algumas vezes indo até tons de escarlate, ferrugem, ouro ou cobre-esverdeado. Eles são altos e de constituição forte, muitas vezes medindo 1,95 metro de altura e pesando 150 kg ou mais. Suas mãos e pés são fortes, com três dedos de garras curvadas em cada mão.

O sangue de um tipo particular de dragão corre fortemente nas veias de alguns clãs de draconatos. Esses draconatos muitas vezes ostentam escamas de cores mais similares ao seu dragão ancestral – vermelho, verde, azul ou branco brilhantes, preto lustroso ou ouro, prata, latão, cobre ou bronze metálico reluzente.

Clãs Autossuficientes

Para qualquer draconato, o clã é mais importante que sua própria vida. Draconatos devem ter devoção e respeito pelo seu clã acima de tudo, até mesmo dos deuses. A conduta de cada draconato reflete na honra do seu clã, e trazer desonra para o clã pode resultar em expulsão e exílio. Cada draconato sabe da sua posição e deveres para com o clã e a honra requer manutenção dos laços da sua posição.

Uma busca continua pelo aperfeiçoamento pessoal reflete na autossuficiência da raça como um todo. Draconatos valorizam a perícia e excelência em todos os ramos. Eles odeiam fracassar e eles se forças a realizar esforços extremos antes de desistir de algo. Um draconato tem na maestria de uma perícia em particular como um objetivo de vida. Membros de outras raças que partilham do mesmo comprometimento tem facilidade em adquirir o respeito de um draconato.

Apesar de todos os draconatos procurarem ser autossuficientes, eles reconhecem que ajuda, algumas vezes é necessária em situações difíceis. Mas a melhor fonte quando ajuda é necessária é o clã e, quando um clã precisa de ajuda, eles buscam outros clãs de draconatos antes de procurarem ajuda de outras raças – ou até mesmo dos deuses.

Nomes Draconatos

Draconatos possuem um nome pessoal dado no seu nascimento, mas eles colocam o nome do seus clãs na frente como uma demonstração de honra. Um nome de infância ou apelido geralmente é usado entre os companheiros como um termo descritivo ou uma forma carinhosa. O nome deve recordar um evento ou centrar-se em um hábito.

Nomes Masculinos: Arjhan, Balasar, Bharash, Donaar, Ghesh. Heskan, Kriv, Medrash, Mehen, Nadarr, Pandjed, Patrin, Rhogar, Shamash, Shedinn, Tarhun, Torinn

Nomes Femininos: Akra, Biri, Daar, Farideh, Harann, Flavilar, Jheri, Kava, Korinn, Mishann, Nala, Perra, Raiann, Sora, Surina, Thava, Uadjit

Raças Incomuns

Os draconatos e o resto das raças nesse capítulo são incomuns. Elas não existem em todos os mundos de D&D e, mesmo quando elas são encontradas, elas são menos difundidas que os anões, elfos, halflings e humanos.

Nas cidades cosmopolitas do multiverso de D&D, a maioria das pessoas dificilmente olha duas vezes para o membro, até mesmo das raças mais exóticas. Mas as pequenas cidades e vilas que permeiam a zona rural são diferentes. O povo comum não está acostumado a ver membros dessas raças e eles reagem de acordo.

Draconatos. É fácil presumir que um draconato é um monstro, principalmente se suas escamas possuírem uma herança cromática. A não ser que o draconato comece a cuspir fogo e causar destruição, no entanto, as pessoas tendem a reagir com cautela ao invés de com medo descontrolado.

Gnomos. Gnomos não aparentam ser uma ameaça e podem rapidamente derrubar quaisquer suspeitas com bom humor. O povo comum geralmente possui muita curiosidade a respeito dos gnomos, como se nunca tivessem visto um antes, mas eles dificilmente são hostis ou temidos.

Meio-elfos. Apesar de muitas pessoas nunca terem visto um meio-elfo, praticamente todos conhecem sua existência. A chegada de forasteiro meio-elfo é seguida por fofocas por trás dele olhares curiosos em salões comuns, ao invés de qualquer confronto ou curiosidade perceptível.

Meio-orcs. Normalmente é seguro presumir que um meio-orc agressivo e facilmente enfurecido, por isso as pessoas ficam preparadas quando existe qualquer meio-orc estranho por perto. Vendedores irão repentinamente esconder itens valiosos ou bens frágeis quando um meio-orc entrar, e as pessoas iram partir da taverna discretamente, presumindo que uma briga eminente irá acontecer.

Tieflings. Meio-orcs são tratados com uma precaução pratica, mas tieflings são alvos de um medo sobrenatural. O mal inerente a sua herança é claramente visível em suas características e, o que a maioria das pessoas imagina, é que um tiefling pode perfeitamente ser um diabo vindo direto dos Nove Infernos. Pessoas farão sinais de alerta quando um tiefling se aproximar, atravessarão a rua para evitar passar perto ou bloquearam as portas de lojas antes que um tiefling possa entrar.

Nomes de Infância: Climber, Earbender, Leaper, Pious, Shieldbiter, Zealous
Nomes de Clã: Clethtinthiallor, Daardendrian, Delmirev, Drachedandion, Fenkenkabradon, Kepeshkmolik, Kerrhylon, Kimbatuul, Linxakasendalor, Myastan, Nemmonis, Norixius, Ophinshtalajiir, Prexijandilin, Shestendeliath, Turnuroth, Verthisathurgiesh, Yarjerit

Traços Raciais dos Draconatos

Sua herança dracônica se manifesta em vários traços que você partilha com outros draconatos.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Força aumenta em 2 e seu valor de Carisma aumenta em 1.

Idade. Draconatos jovens crescem rapidamente. Eles caminham horas após nascerem, adquirindo o tamanho e desenvolvimento semelhante a de uma criança humana de 10 anos com 3 anos de idade e alcançam a maturidade aos 15. Eles costumam viver até os 80.

Tendência. Os draconatos tendem aos extremos, realizando uma escolha consciente de um lado ou do outro da guerra cósmica entre o bem e o mal (representada por Bahamut e Tiamat, respectivamente). A maioria dos draconatos é boa, mas os que vão para o lado de Tiamat podem se tornar vilões terríveis.

Tamanho. Os draconatos são mais altos e mais pesados que os humanos, geralmente possuindo mais de 1,80 metro e normalmente pesando mais de 125 kg. Seu tamanho é Médio.

Ancestral Dracônico

Dragão	Tipo de Dano	Arma de Sopro
Azul	Elétrico	Linha de 1,5m/9m (teste de Des)
Branco	Frio	Cone de 4,5m (teste de Con)
Bronze	Elétrico	Linha de 1,5m/9m (teste de Des)
Cobre	Acido	Linha de 1,5m/9m (teste de Des)
Latão	Fogo	Linha de 1,5m/9m (teste de Des)
Negro	Acido	Linha de 1,5m/9m (teste de Des)
Ouro	Fogo	Cone de 4,5m (teste de Des)
Prata	Frio	Cone de 4,5m (teste de Con)
Verde	Veneno	Cone de 4,5m (teste de Con)
Vermelho	Fogo	Cone de 4,5m (teste de Des)

Draconianos

No cenário de Dragonlance, os seguidores da deusa maligna Takhisis aprendem um ritual sombrio que permite que eles corrompam ovos de dragões metálicos, produzindo draconatos malignos chamados draconianos. Cinco tipos de draconianos, correspondente aos cinco tipos de dragões metálicos, lutaram por Takhisis na Guerra da Lança: auraks (ouro), baaz (latão), bozak (bronze), kapak (cobre) e silvak (prata). No lugar de suas armas de sopro dracônica, eles possuem habilidades magicas únicas.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Ancestral Dracônico. Você possui um ancestral dracônico. Escolha um tipo de dragão da tabela Ancestral Dracônico. Sua arma de sopro e resistência a dano são determinadas pelo tipo de dragão, como mostrado na tabela.

Arma de Sopro. Você pode usar uma ação para exalar energia destrutiva. Seu ancestral dracônico determina o tamanho, formado e tipo de dano que você expele.

Quando você usa sua arma de sopro, cada criatura na área exalada deve realizar um teste de resistência, o tipo do teste é determinado pelo seu ancestral dracônico. A CD do teste de resistência é 8 + seu modificador de Constituição + seu bônus de proficiência. Uma criatura sofre 2d6 de dano num fracasso e metade desse dano num sucesso. O dano aumenta para 3d6 no 6° nível, 4d6 no 11° nível e 5d6 no 16° nível.

Depois de usar sua arma de sopro, você não poderá utilizá-la novamente até completar um descanso curto ou longo.

Resistência a Dano. Você possui resistência ao tipo de dano associado ao seu ancestral dracônico.

Idiomas. Você pode falar, ler e escrever Comum e Dracônico. O idioma Dracônico é conhecido por ser uma das mais antigas línguas e ainda é usado no estudo de magia. A linguagem soa áspera para a maioria das criaturas, incluindo várias consoantes e silabas firmes.

Gnomo

Magrelo e de cabelos lisos, sua pele tem um tom marron-noz e seus olhos são de um cor turquesa surpreendente, Burgell parece ter metade da altura de Aeron e precisa subir em um caixote para ver através do olho mágico. Como a maioria das residências em Oeble, aquela casa em particular foi construída por humanos e os residentes pequenos lidam com isso sem se constranger da melhor forma que podem.

Mas, pelo menos a grandeza relativa do apartamento permitiu que Burgell tivesse espaço para todas as suas bugigangas de tamanho gnomo. A sala principal era sua oficina e ela continha uma variedade inimaginável de ferramentas: martelos, cinzeis, serras, fechaduras, lentes coloridas, lupas de joalheiro, jarros de pólvora e ingredientes picados para conjurar magias. Um gato cinza e gordo, o familiar do arcano, permanece deitado sobre um grimório. Ele abriu seus olhos, deu uma olhada de soslaio desdenhosa para Aeron e depois, aparentemente, voltou a dormir.

–Richard Lee Byers, *O Buquê Negro*

Um zumbido constante de atividades permeia a vizinhança onde os gnomos formam suas comunidades privadas. Barulhos estrondosos pontuam o zumbido: um tilintar de engrenagens moendo aqui, uma pequena explosão ali, um grito de surpresa ou comemoração e, principalmente, muitas gargalhadas. Gnomos regozijam a vida, apreciando cada momento de invento, exploração, investigação, criação e brincadeira.

Expressões Vibrantes

A energia e entusiasmo dos gnomos pela vida brilha em cada pedacinho do seu pequeno corpo. Um gnomo padrão tem aproximadamente 90 centímetros de altura e pesa entre 20 e 23 kg. Seus rostos morenos ou bronzeados são geralmente adornados com largos sorrisos (apesar dos seus prodigiosos narizes) e seus olhos brilhantes vibram de emoção. Seus cabelos claros tendem a ser espichados, como se expressassem o insaciável interesse dos gnomos em tudo a sua volta.

A personalidade de um gnomo é muito maior que sua aparência. A barba de um gnomo macho, em contraste com seu cabelo bagunçado, mantem se perfeitamente aparada, mas as vezes, tem um bigode estiloso e pontas curiosas. Apesar da roupa de um gnomo geralmente possuir tons modestos de terra, ele ostenta bordados, estampas ou joias reluzentes.

Dedicação Incrível

Até onde os gnomos tem conhecimento, estar vivo é uma coisa maravilhosa e eles espremem cada gota dos seus três a cinco séculos de vida aproveitando ao máximo. Humanos devem se perguntar como deve ser entediante o curso de uma vida tão longa, e elfos levam muito tempo para saborear as belezas do mundo em seus longos anos, mas gnomos parecem estar preocupados que, mesmo com tanto tempo, não seja suficiente para fazer ou ver tudo que eles querem.

Gnomos falam mais rápido que o pensamento em suas cabeças consegue se formar. Mesmo enquanto eles oferecem uma vasta gama de ideias ou opções, eles ainda tendem a ouvir atentamente os outros, adicionando apropriadamente exclamações e surpresa e apreciação ao longo da conversa.

Apesar dos gnomos adorarem piadas de todos os tipos, principalmente trocadilhos e travessuras, eles são igualmente dedicados a tarefas sérias que eles desempenhem. Muitos gnomos são engenheiros,

> **Gnomos das Profundezas**
> Uma terceira sub-raça de gnomos, os gnomos das profundezas (ou svirfneblin), vivem em pequenas comunidades difusas no Subterrâneo. Diferente dos duergar e dos drow, os svirfneblin são tão bons quanto seus primos da superfície. No entanto, seu humor e entusiasmos foi bloqueado pelo seu ambiente opressivo e sua perícia inventiva geralmente é direcionada ao trabalho com pedras.

alquimistas, engenhoqueiros e inventores habilidosos. Eles não se importam em cometer erros e riem de si mesmos no processo de aperfeiçoamento do que fazem, sem medo de se arriscar (as vezes imprudentemente) e sonhando alto.

Tocas Brilhantes

Os gnomos fazem suas casas em terras montanhosas de floresta. Eles vivem no subterrâneo, mas saem mais ao ar livre que os anões, aproveitando a natureza viva do mundo na superfície sempre que podem. Suas casas são bem escondidas tanto por construções inteligentes quanto por pequenas ilusões. Visitantes desejados são rapidamente levados para as tocas quentes e iluminadas. Os que não são bem-vindos dificilmente encontrarão a toca à primeira vista.

Os gnomos que se estabelecem em terras humanas normalmente são lapidários, engenheiros, sábios ou engenhoqueiros. Algumas famílias humanas possuem um tutor gnomo, garantindo que seus pupilos apreciem uma mistura de aprendizado sério e divertimento encantador. Um gnomo irá ensinar a várias gerações de uma única família humana ao curso de sua longa vida.

Nomes Gnomos

Gnomos adoram nomes e a maioria tem, pelo menos, meia dúzia deles. A mãe, pai, ancião do clã, tias e tios de um gnomo, cada um dá ao gnomo um nome e vários apelidos de praticamente todos que podem, ou não, encontrar ao longo do tempo. Nomes gnomos geralmente são variações do nome de ancestrais ou parentes distantes, outros são puramente novas invenções. Quando lidando com humanos ou outros que são "abafados" com nomes, um gnomo aprende a não usar mais que três nomes: um nome pessoal, o nome do seu clã e um apelido, escolhendo cada um de cada categoria que soar mais engraçado.

Nomes Masculinos: Alston, Alvyn, Boddynock, Brocc, Burgell, Dimble, Eldon, Erky, Fonkin, Frug, Gerbo, Gimble, Glim, Jebeddo, Kellen, Namfoodle, Orryn, Roondar, Seebo, Sindri, Warryn, Wrenn, Zook

Nomes Femininos: Bimpnottin, Breena, Caramip, Carlin, Donella, Duvamil, Ella, Ellyjobell, Ellywick, Lilli, Loopmottin, Lorilla, Mardnab, Nissa, Nyx, Oda, Orla, Roywyn, Shamil, Tana, Waywocket, Zanna

Nomes de Clãs: Beren, Daergel, Folkor, Garrick, Nackle, Murnig, Ningel, Raulnor, Scheppen, Timbers, Turen

Apelidos: Beberrão, Pó de Coração, Texugo, Manto, Tranca-Dupla, Bate-Carteira, Fnipper, Ku, Nim, Um Sapato, Pústula, Gema Faiscante, Pato Desajeitado

Vendo o Mundo

Curiosos e impulsivos, gnomos tendem a se aventurar como um meio de ver o mundo ou pela paixão por explorar. Como amantes de gemas e outros itens finos, alguns gnomos vão se aventurar como um meio rápido, apesar de perigoso, de adquirir riqueza. Independente do motivo que os levou a se aventurar, gnomos que escolhem esse estilo de vida adquirem muito mais satisfação do que se eles estivessem realizando qualquer outra atividade que eles teriam, as vezes para um enorme aborrecimento para os seus companheiros de aventura.

Traços Raciais dos Gnomos

Seu personagem gnomo possui certas características em comum com todos os outros gnomos.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Inteligência aumenta em 2.

Idade. Gnomos amadurecem a mesma proporção que os humanos e, a maioria, atinge a idade adulta por volta dos 40 anos. Eles podem viver entre 350 e 500 anos.

Tendência. Os gnomos geralmente são bons. Os que tendem para a ordem são sábios, engenheiros, pesquisadores, escolásticos, investigadores ou inventores. Os que tendem ao caos são menestréis, engenhoqueiros, andarilhos ou joalheiros caprichosos. Gnomos são bons de coração e, até mesmo os trapaceiros entre eles tendem a ser mais brincalhões que perversos.

Tamanho. Os gnomos tem entre 0,90 e 1,20 metro e seu peso médio é de 20 kg. Seu tamanho é Pequeno.

Sempre Amigáveis

É raro para um gnomo ser hostil ou malicioso, a não ser que ele tenha sofrido algum tipo de ofensa grave. Os gnomos sabem que a maioria das raças não compartilham do seu senso de humor, mas eles apreciam a companhia de qualquer um, assim como eles apreciam tudo que que eles se propõem a fazer.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 7,5 metros.

Visão no Escuro. Acostumado à vida subterrânea, você tem uma visão superior no escuro e na penumbra. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Esperteza Gnômica. Você possui vantagem em todos os testes de resistência de Inteligência, Sabedoria e Carisma contra magia.

Idiomas. Você sabe falar, ler e escrever Comum e Gnômico. A linguagem Gnômica, que usa o alfabeto Anão, é conhecida por suas técnicas de dissertação e por seus catálogos de conhecimento sobre o mundo natural.

Sub-raças. Duas sub-raças de gnomos são encontradas ao redor dos mundos de D&D: os gnomos da floresta e os gnomos das rochas. Escolha uma dessas sub-raças.

Gnomo da Floresta

Como um gnomo da floresta, você possui um traquejo natural com ilusões e velocidade e furtividade naturais. Nos mundos de D&D, gnomos da floresta são raros e reservados. Eles vivem em comunidades escondidas em florestas silvestres, usando suas ilusões e truques para se esconderem das ameaças ou para mascarar sua fuga antes de serem detectados. Gnomos da floresta tendem a ser amigáveis com outros povos da floresta espirituosos e eles tem nos elfos e fadas bondosas como seus mais importantes aliados. Eles gnomos também fazem amizade com pequenos animais silvestres e contam com eles para obter informações sobre ameaças que estejam perambulando por suas terras.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Destreza aumenta em 1.

Ilusionista Nato. Você conhece o truque ilusão menor. Inteligência é a sua habilidade usada para conjurá-la.

Falar com Bestas Pequenas. Através de sons e gestos, você pode comunicar ideias simples para Bestas pequenas ou menores. Gnomos da floresta amam os animais e normalmente possuem esquilos, doninhas, coelhos, toupeiras, pica-paus e outras criaturas como amados animais de estimação.

Gnomo das Rochas

Como um gnomo das rochas, você possui uma inventividade e resistência naturais acima dos outros gnomos. A maioria dos gnomos nos mundos de D&D são gnomos das rochas, incluindo os gnomos engenhoqueiros do cenário de Dragonlance.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Constituição aumenta em 1.

Conhecimento de Artífice. Toda vez que você fizer um teste de Inteligência (História) relacionado a itens mágicos, objetos alquímicos ou mecanismos tecnológicos, você pode adicionar o dobro do seu bônus de proficiência, ao invés de qualquer bônus de proficiência que você normalmente use.

Engenhoqueiro**:** Você possui proficiência com ferramentas de artesão (ferramentas de engenhoqueiro). Usando essas ferramentas, você pode gastar 1 hora e 10 po em materiais para construir um mecanismo Miúdo (CA 5, 1 pv). O mecanismo para de funcionar após 24 horas (a não ser que você gaste 1 hora reparando-o para manter o mecanismo funcionando), ou quando você usa sua ação para desmantelá-lo; nesse momento, você pode recuperar o material usado para criá-lo. Você pode ter até três desses mecanismos ativos ao mesmo tempo.

Quando você criar um mecanismo, escolha uma das seguintes opções:

Brinquedo Mecânico. Esse brinquedo é um animal, monstro ou pessoa mecânica, como um sapo, rato, pássaro, dragão ou soldado. Quando colocado no chão, o brinquedo se move 1,5 metro pelo chão em cada um dos seus turnos em uma direção aleatória. Ele faz barulhos apropriados a criatura que ele representa.

Isqueiro Mecânico. O mecanismo produz uma miniatura de chama, que você pode usar para acender uma vela, tocha ou fogueira. Usar o mecanismo requer sua ação.

Caixa de Música. Quando aberta, essa caixa de música toca uma canção a um volume moderado. A caixa para de tocar quando alcança o fim da música ou quando é fechada.

Meio-Elfo

FLINT OLHAVA PARA O SOL POENTE. ELE IMAGINOU TER VISTO a figura de um homem caminhando ao longo do caminho. Erguendo-se, Flint recuou para a sombra de um alto pinheiro para ver melhor. As passadas do homem eram marcadas por uma graça natural – uma graça élfica, Flint diria; No entanto, o corpo do homem espessura e musculatura de um humano, enquanto que a barba definitivamente era de natureza humana. Todos os anões podiam ver que a face do homem por baixo do capuz verde tinha uma pele bronzeada e uma barba marrom-avermelhada. Um arco longo estava preso em um dos seus ombros e uma espada descansava no seu lado esquerdo. Ele estava vestido em couro macio, finamente tecido em intrincados desenhos amados pelos elfos. Mas, nenhum elfo no mundo de Krynn poderia ter uma barba... nenhum elfo, mas...

"Tanis?" disse Flint, hesitantemente, à medida que o homem se aproximava.

'Eu mesmo." O recém-chegado de rosto barbudo acompanhado por um largo sorriso. Ele abriu seus braços e, antes que o anão pudesse pará-lo, envolveu Flint em um abraço que levantou-o do chão. O anão apertou forte seu velho amigo por um instante, depois, lembrando-se da sua compostura, se contorceu e se livrou do abraço do meio-elfo.

–Margaret Weis e Tracy Hickman,
Dragões do Crepúsculo de Outono

Vagando entre dois mundos mas, na verdade, não pertencendo a nenhum dos dois, meio-elfos combinam o que alguns dizem ser as melhores qualidades dos seus parentes elfos e humanos: a curiosidade, inventividade e ambição humanas temperadas pelos sensos refinados, amor a natureza e gostos artísticos dos elfos. Alguns meio-elfos vivem entre os humanos, separados por suas diferenças emocionais e físicas, vendo seus amigos e amores envelhecer enquanto o tempo malmente os toca. Outros vivem entre os elfos, crescendo impacientes à medida que atingem a maturidade nos reinos élficos intermináveis, enquanto seus amigos continuam a viver como crianças. Muitos meio-elfos, incapazes de se encaixar em nenhuma dessas sociedades, escolhem uma vida solitária, vagando ou se juntando a outros desafortunados e adentrando uma vida de aventura.

De Dois Mundos

Para os humanos, os meio-elfos parecem elfos, e para os elfos, eles parecem humanos. Na aparência, eles estão entre ambos os parentes, já que eles não são nem tão esbeltos quanto os elfos nem tão largos quanto os humanos. Eles medem entre 1,5 metro e 1,8 metro de altura e pesam entre 50 kg e 90 kg, sendo os homens apenas um pouco mais altos e pesados que as mulheres. Meio-elfos possuem pelos faciais e, as vezes, deixam a barba crescer para esconder sua ancestralidade élfica. A cor e características dos meio-elfos reside entre seus parentes humanos e elfos e possui uma variedade maior até que a encontrada entre ambas as raças. Eles tendem a ter os olhos dos seus pais elfos.

EXCELENTES EMBAIXADORES

Muitos meio-elfos aprendem a lidar com todos, desde muito jovens, acabando com hostilidade e encontrando interesses em comum. Como raça, eles possuem a graça élfica sem possuir a indiferença élfica, e energia humana sem a grosseria humana. Geralmente, eles se tornam excelentes embaixadores e intermediadores (exceto entre elfos e humanos, já que cada lado tende a suspeitar que o meio-elfo possa estar favorecendo o outro lado).

DIPLOMATAS OU ANDARILHOS

Meio-elfos não possuem terra própria, no entanto, eles são bem-vindos em cidades humanas e um pouco menos bem recebidos em florestas élficas. Em cidades grandes, em regiões em que elfos e humanos costumam interagir, meio-elfos podem ser numerosos o suficiente para formar pequenas comunidades entre eles. Eles gostam da companhia de outros meio-elfos, o único povo que realmente entende o que é viver entre dois mundos.

Na maior parte do mundo, no entanto, meio-elfos são incomuns o suficiente ao ponto de que um pode viver anos sem encontrar outro. Alguns meio-elfos preferem evitar completamente companhias, vagando pela natureza como caçadores, mateiros, patrulheiros ou aventureiros, visitando a civilização em raras ocasiões. Como os elfos, eles são guiados pela sede por viagens que acompanha sua longevidade. Outros, em contraste, imergem no seio da sociedade, aproveitando-se do seu carisma e perícias sociais efetuando papeis diplomáticos ou de vigaristas.

NOMES DE MEIO-ELFOS

Meio-elfos usam tanto nomes convencionais humanos quanto élficos. Como se quisessem enfatizar que não se encaixam em nenhuma das sociedades, meio-elfos que crescem entre humanos geralmente adotam nomes élficos, e os que crescem entre os elfos, geralmente adotam nomes humanos.

TRAÇOS RACIAIS DOS MEIO-ELFOS

Seu personagem meio-elfo possui algumas qualidades em comum com os elfos e algumas são exclusivas dos meio-elfos.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Carisma aumenta em 2 e outros dois valores de habilidade, à sua escolha, aumentam em 1.

Idade. Meio-elfos atingem a maturidade ao mesmo tempo que os humanos atingem a idade adulta, por volta dos 20 anos. Eles vivem muito mais que os humanos, no entanto, raramente ultrapassam os 180 anos.

Tendência. Meio-elfos compartilham a veia caótica da sua herança élfica. Eles valorizam tanto a sua liberdade quanto sua expressão criativa, não demonstrando qualquer apresso por líderes ou seguidores. Eles se irritam com regras, ressentindo com exigências de outros e, as vezes, se provam incertos, ou pelo menos, imprevisíveis.

Tamanho. Meio-elfos tem aproximadamente a mesma altura dos humanos, variando entre 1,50 metro e 1,80 metro. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Visão no Escuro. Graças ao seu sangue élfico, você tem uma visão superior no escuro e na penumbra. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Ancestral Feérico. Você possui vantagem em testes de resistência contra encantamento e magia não pode colocar você pra dormir.

Versatilidade em Perícia. Você ganha proficiência em duas perícias, à sua escolha.

Idiomas. Você sabe falar, ler e escrever Comum, Élfico e um idioma adicional, à sua escolha.

Quer estejam unidos sob a liderança de um poderoso bruxo ou estejam lutando por um impasse após anos de conflito, tribos orcs e humanas as vezes formam alianças, unindo forças em uma vasta horda para o pavor das terras civilizadas próximas. Quando essas alianças são seladas através do casamento, os meio-orcs nascem. Alguns meio-orcs crescem e se tornam orgulhosos comandantes de tribos orcs, seu sangue humano concedem a eles um diferencial perante seus rivais orcs de sangue puro. Alguns arriscam sair pelo mundo para provar seu valor entre os humanos e outras raças mais civilizadas. Muitos desses se tornam aventureiros, adquirindo renome pelos seus poderosos feitos e notoriedade por seus costumes bárbaros e fúria selvagem.

Meio-Orc

O COMANDANTE MHURREN DESPERTOU A SI E A SUA MULHER *das sua cama de peles, colocou a curta cota de malha de aço em seu torso grosso e musculoso. Normalmente ele acorda antes da maioria dos guerreiros, já que ele possui uma forte veia de sangue humano e acha a luz do dia menos irritante que a maioria do resto da tribo. Entre os Caveiras Sangrentas, um guerreiro é julgado por sua força, ferocidade e tenacidade. A ancestralidade humana não é motivo para vergonha – desde que ele seja tão forte, resistente e sedento por sangue quanto os de sangue puro. Meio-orcs que sejam mais fracos que seus camaradas orcs não duram muito tempo entre os Caveiras Sangrentas ou em qualquer outra tribo orc que seja. Mas, é considerado verdade que uma pitada de sangue humano concede a um guerreiro a mistura exata de esperteza, ambição e autodisciplina para ir além, como Mhurren fez. Ele era senhor de uma tribo que reuniu duas mil lanças e era o mais forte comandante em Thar.*

–Richard Baker, *Lâmina Arcana*

Cicatrizes e Força

A pigmentação acinzentada dos meio-orcs, suas testas avantajadas, mandíbulas salientes, dentes proeminentes e corpos grandes torna sua herança orc notável para todos os observadores. Meio-orcs tem entre 1,80 metro e 2,10 metros e, normalmente pesam entre 90 kg e 125 kg.

Orcs ostentam cicatrizes de batalha como peças de orgulho e consideram cicatrizes ornamentais como coisas bonitas. Outras cicatrizes, no entanto, marcam um orc ou meio-orc como um ex-escravo ou um exilado desonrado. Qualquer meio-orc que tenha vivido entre ou próximo dos orcs terá cicatrizes, independentemente de serem marcas de humilhação ou de orgulho, recontando suas façanhas e ferimentos do passado. Até mesmo um meio-orc que viva entre os humanos deverá mostrar essas cicatrizes orgulhosamente ou escondê-las com vergonha.

A Marca de Gruumsh

Gruumsh, o deus caolho, criou os orcs e, até mesmo os orcs que desistem de adorá-lo não consegue escapar totalmente de sua influência. O mesmo acontece com os meio-orcs, apesar do seu sangue humano tem moderar o impacto da sua herança orc. Alguns meio-orcs ouvem os sussurros de Gruumsh em seus sonhos, influenciando-os a liberar a fúria que fervilha dentro deles. Outros poucos exultam o nome de Gruumsh quando participam de um

combate corpo-a-corpo – quer exultem com ele ou temam de medo e ódio. Meio-orcs não são maus por natureza, mas o mal espreita dentro deles, quer eles o abracem ou se rebelem contra ele.

Além da fúria de Gruumsh, meio-orcs sentem poderosas emoções. A fúria não apenas acelera seu pulso, mas faz seus corpos arder. Um insulto é como uma picada ácida e a tristeza drena sua força. No entanto, eles riem alto e forte e, simples prazeres mundanos – banquetear, beber, lutar, tocar tambores e dançar selvagemente – enche os seus corações de alegria. Eles tendem a ter temperamento explosivo e, as vezes, são rabugentos e mais inclinados a ação que contemplação e a lutar que argumentar. Os meio-orcs mais adaptados são aqueles com autocontrole suficiente para viver em terras civilizadas.

Tribos e Pardieiros

Os meio-orcs geralmente vivem entre os orcs. Entre as outras raças, os humanos são os mais receptivos e a maioria dos meio-orcs sempre vivem entre em terras humanas quando não vivem em tribos orc. Quer seja provando seu poder em tribos bárbaras, quer seja tentando sobreviver em favelas em grandes cidades, os meio-orcs se firmam através de sua força física, sua resistência e da pura determinação que herdaram de seus ancestrais humanos.

Nomes de Meio-Orcs

Os meio-orcs normalmente recebem seus nomes de acordo com a cultura na qual foram criados. Um meio-orc que deseje se inserir entre os humanos deveria trocar seu nome ou por um nome humano. Alguns meio-orcs com nomes humanos decidem adotar um nome orc gutural por acharem que isso os tornará mais intimidadores.

Nomes Orcs Masculinos: Dench, Feng, Gell, Henk, Holg, Imsh, Keth, Krusk, Mhurren, Ront, Shump, Thokk

Nomes Orcs Femininos: Baggi, Emen, Engong, Kansif, Myev, Neega, Ovak, Ownka, Shautha, Sutha, Vola, Volen, Yevelda

Traços Raciais dos Meio-Orcs

Seu personagem meio-orc possui certas características derivadas da sua ancestralidade orc.

Aceitação Relutante

Cada meio-orc encontra uma forma de adquirir a aceitação daqueles que odeiam os orcs. Alguns são reservados, tentando não atrair atenção para si mesmos. Alguns poucos demonstram piedade e bom coração em público sempre que podem (não importando se tais demonstrações são genuínas ou não). E alguns simplesmente tentam ser tão durões que os outros apenas os evitam.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Força aumenta em 2 e seu valor de Constituição aumenta em 1.

Idade. Os meio-orcs amadurecem um pouco antes dos humanos, atingindo a idade adulta aos 14 anos. Eles envelhecem notavelmente mais rápido e, raramente, vivem mais de 75 anos.

Tendência. Meio-orcs tem uma tendência inata ao caos devido aos seus parentes orcs e não são fortemente inclinados ao bem. Meio-orcs que cresceram entre orcs e desejam viver e estão dispostos a passar sua vida entre eles, tendem a ser malignos.

Tamanho. Meio-orcs são de certa forma maiores e mais largos que os humanos, medindo entre 1,80 metro e 2,10 metros. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Visão no Escuro. Graças ao seu sangue orc, você tem uma visão superior no escuro e na penumbra. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Ameaçador. Você adquire proficiência na perícia Intimidação.

Resistência Implacável. Quando você é reduzido a 0 pontos de vida mas não é completamente morto, você pode voltar para 1 ponto de vida. Você não pode usar essa característica novamente até completar um descanso longo.

Ataques Selvagens. Quando você atinge um ataque crítico com uma arma corpo-a-corpo, você pode rolar um dos dados de dano da arma mais uma vez e adicioná-lo ao dano extra causado pelo acerto crítico.

Idiomas. Você sabe falar, ler e escrever Comum, Orc. O Orc é um idioma ríspido, possuindo uma linguagem de consoantes duras. Ele não possui alfabeto próprio, mas usa o alfabeto Anão.

TIEFLING

"MAS VOCÊ DEVIA VER O JEITO QUE AS PESSOAS OLHAM PRA você, criança do diabo."

Aqueles olhos negros, frios como uma tempestade de inverno, que fitavam direto em seu coração e a seriedade repentina em sua voz sacudiu-a.

"O que é que eles estão falando?" Ele perguntou. "Primeiro a curiosidade, segundo a conspiração–"

Terceiro uma maldição," ela concluiu. "Você acha que eu nunca havia ouvido essa bobagem antes?"

"Eu sei que você já ouviu." Quando ela o fitou, ela concluiu, "Não é como se eu estivesse entrando nas profundezas da sua mente, minha querida. Esse é o fardo de todo tiefling. Alguns conseguem transpô-lo, outros transformam isso no mó em volta de seu pescoço, outros deleitam-se com isso." Ele inclinou a cabeça novamente, analisando-a, com um brilho depravado em seus olhos. "Você luta contra isso, não é mesmo? Como um pequeno gato do mato, aposto. Cada espetada e comentário apenas afia suas garras."

–Erin M. Evans, *Anjos de Enxofre*

Ser recebido com olhares e cochichos, sofrer violência e insultos nas ruas, ver a desconfiança e medo em cada olhar: esse é o fardo do tiefling. E para completar tudo, os tieflings sabem que isso é graças ao pacto feito gerações atrás que infundiu a essência de Asmodeus – senhor supremo dos Nove Infernos – em sua linhagem. Sua aparência e natureza não é culpa deles, mas é o resultado de um pecado ancestral, pelo qual eles, seus filhos e os filhos de seus filhos serão eternamente responsabilizados.

LINHAGEM INFERNAL

Os tieflings derivam de linhagens humanas e, no sentido mais amplo possível, eles ainda parecem humanos. No entanto, sua herança infernal deixou traços claros na sua aparência. Tieflings possuem grandes chifres que possuem os mais diversos formatos: alguns possuem chifres curvos, como um carneiro, outros possuem chifres compridos e finos, como uma gazela, e outros chifres espiralados e alongados, como os de um antílope. Eles possuem uma final calda, com uns 1,20 metro a 1,50 metro de comprimento, que chicoteia ou se enrola em suas pernas quando ele fica chateado ou nervoso. Seus dentes caninos são afiados e pontiagudos e seus olhos possuem cores solidas – preto, vermelho, branco, prateado ou dourado – sem esclera ou pupila visíveis. Seus tons de pele abrangem todas as tonalidades da pele humana, mas também incluem variações de tons vermelho. Seus cabelos, escorrem atrás dos seus chifres, geralmente escuro, de preto ou marrom a vermelho, azul ou roxo escuro.

AUTOCONFIANÇA E DESCONFIANÇA

Os tieflings sobrevivem em pequenas minorias encontradas geralmente em cidades ou vilas humanas, na maioria das vezes em bairros mais barra-pesada desses lugares, onde eles crescem para se tornarem vigaristas, ladrões ou senhores do crime. Às vezes, eles vivem entre outras minorias populacionais em enclaves onde eles são tratados com mais respeito.

Sem uma terra natal, os tieflings sabem que eles precisam traçar seus próprios caminhos no mundo e que eles precisam ser fortes para sobreviver. Eles não confiam em qualquer um que seja amistoso com facilidade, mas

Desconfiança Reciproca

As pessoas tendem a suspeitas dos tieflings, presumindo que sua herança infernal também deixou marcas em sua personalidade e moral, não apenas em sua aparência. Vendedores mantem os olhos fixos em suas mercadorias quando tieflings entram em suas lojas, o guarda da torre da cidade irá seguir um tiefling perambulando por um tempo e demagogos culpam os tieflings por acontecimentos estranhos. A verdade, no entanto, é que a linhagem dos tieflings não define sua personalidade de forma relevante. Anos lidando com suspeitas sim deixa marcas na maioria dos tieflings, e eles respondem a isso de variadas formas. Alguns escolhem incorporar o estereótipo perverso, mas outros são virtuosos. A maioria está simplesmente muito consciente de como as pessoas reagem a eles. Depois de lidar com essa desconfiança na juventude, um tieflings muitas vezes desenvolve a capacidade de sobrepujar o preconceito com charme ou intimidação.

quando o companheiro de um tiefling demonstra que confia nele, o tiefling aprende a retribuir essa confiança. E, quando um tiefling concede sua lealdade a alguém, o tiefling se torna um amigo ou aliado confiável para toda a vida.

Nomes de Tieflings

Os nomes dos tieflings fazem parte de três vastas categorias. Os tieflings que nascem em outra cultura normalmente terão nomes que refletem essa cultura. Alguns possuirão nomes derivados do idioma Infernal, passado através das gerações, que refletirá sua herança demoníaca. E alguns tieflings mais jovens, esforçando-se para encontrar um lugar no mundo, adotarão um nome que demonstre honra ou outro conceito e, então, tentarão encarnar esse conceito. Para alguns, o nome escolhido é uma nobre missão. Para outros, é um destino cruel.

Nomes Infernais Masculinos: Akmenos, Amnon, Barakas, Damakos, Ekemon, Iados, Kairon, Leucis, Melech, Mordai, Morthos, Pelaios, Skamos, Therai

Nomes Infernais Femininos: Akta, Anakis, Bryseis, Criella, Damaia, Ea, Kallista, Lerissa, Makaria, Nemeia, Orianna, Phelaia, Rieta

Nomes "Honrados": Abertura, Arte, Carniça, Canção, Crença, Desespero, Excelência, Esperança, Gloria, Ideal, Ímpeto, Música, Nada, Poesia, Medo, Missão, Penoso, Reverencia, Mágoa, Temeridade, Tormenta

Traços Raciais dos Tieflings

Os tieflings compartilham certos traços raciais como resultado de sua descendência infernal.

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Inteligência aumenta em 1 e seu valor de Carisma aumenta em 2.

Idade. Os tieflings amadurecem ao mesmo tempo que os humanos, mas vivem alguns anos a mais.

Tendência. Tieflings não possuem uma tendência inata ao mal, mas muitos acabam por abraçá-lo. Maligno ou não, uma natureza independente inclina a maioria dos tieflings ao alinhamento caótico.

Tamanho. Os tieflings possuem o mesmo tamanho e compleição dos humanos. Seu tamanho é Médio.

Deslocamento. Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

Visão no Escuro. Graças a sua herança infernal, você tem uma visão superior no escuro e na penumbra. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Você não pode discernir cores no escuro, apenas tons de cinza.

Resistência Infernal. Você possui resistência a dano de fogo.

Legado Infernal. Você conhece o truque *taumaturgia*. Quando você atingir o 3° nível, você poderá conjurar a magia *repreensão infernal* como uma magia de 2° nível. Quando você atingir o 5° nível, você também poderá conjurar a magia *escuridão*. Você precisa terminar um descanso longo para poder usar as magias desse traço novamente. Sua habilidade de conjuração para essas magias é Carisma.

Idiomas. Você sabe falar, ler e escrever Comum e Infernal.

Capítulo 3: Classes

Aventureiros são pessoas extraordinárias, motivados pela ânsia e pela excitação de uma vida que os outros nunca ousariam levar. Eles são heróis, compelidos a explorar os lugares sombrios do mundo e a aceitar os desafios que homens e mulheres mais fracos não conseguiriam enfrentar.

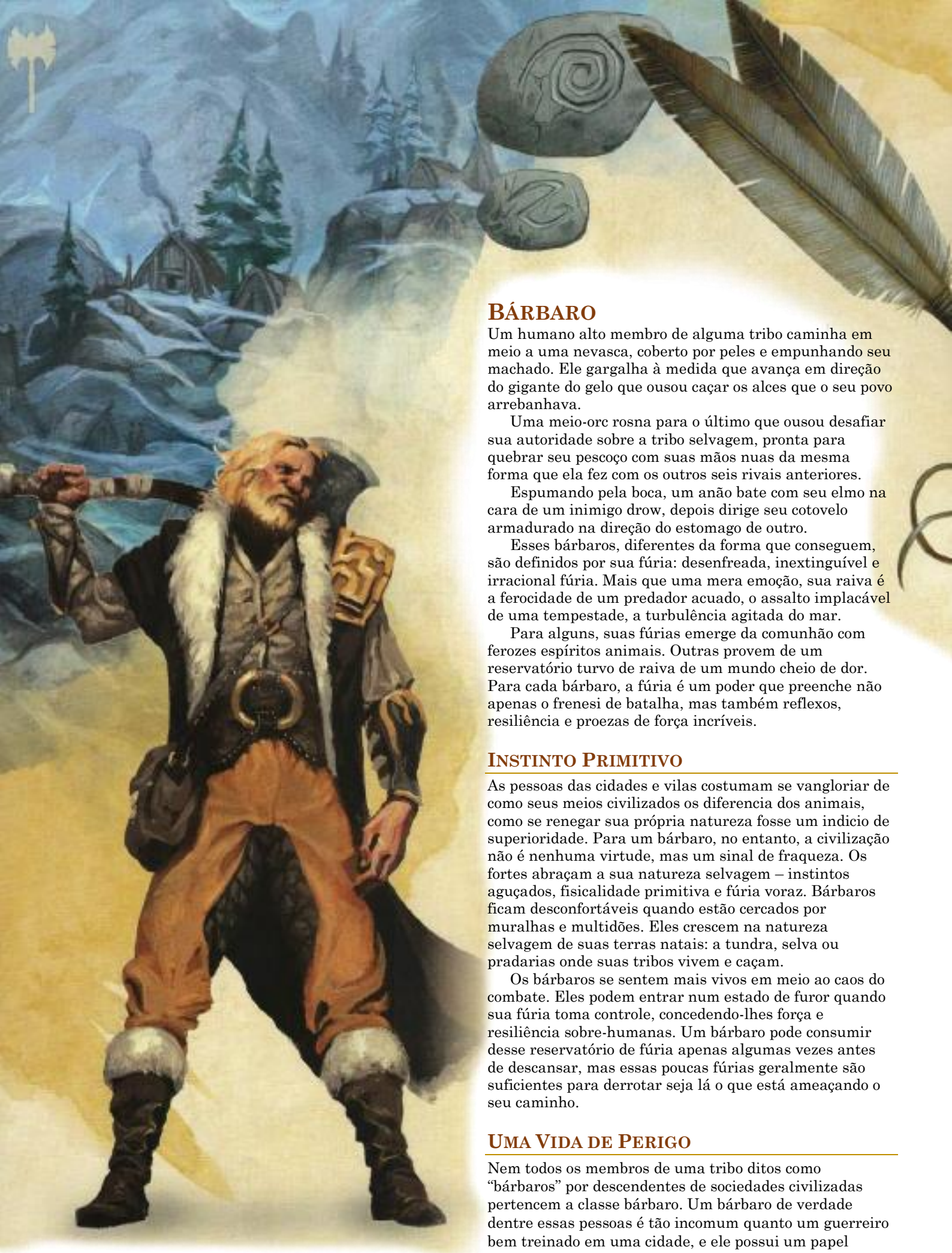
A classe é a definição principal de o quê um personagem pode fazer. É mais do que uma profissão: é a vocação de um personagem. As classes modificam a forma de um personagem perceber e interagir com o mundo, bem como seu relacionamento com as outras pessoas e poderes do multiverso. Um guerreiro, por exemplo, pode ver o mundo através de puro pragmatismo estratégico ou de manobras de combate, e ver a si próprio como apenas um peão em um cenário muito mais amplo. Um clérigo, por outro lado, pode se ver como um servidor devotado nos planos de um deus ou de um conflito que está se iniciando entre vários deuses. Enquanto o guerreiro tem contatos com companhias ou exércitos de mercenários, o clérigo pode conhecer vários outros sacerdotes, paladinos e devotos à causa de seu deus.

A classe dá a você uma variedade de características especiais, como a maestria em armas e armaduras de um guerreiro ou as magias de um mago. Em níveis baixos, a classe confere apenas duas ou três características, mas à medida que os níveis evoluem, os números aumentam, ganhando novas características e aumentando o poder das já existentes. Cada classe aqui possui uma tabela resumindo os benefícios que se ganha a cada nível e uma explicação detalhada de cada característica.

Algumas vezes, os aventureiros evoluem em mais de uma classe. Um ladino pode mudar sua vida de direção e trilhar o caminho do clérigo, podendo ainda continuar progredindo como ladino. Elfos são conhecidos por combinarem treinamento marcial e mágico, avançando simultaneamente como guerreiro e mago. Regras opcionais para combinar classes desta forma, denominada multiclasse, podem ser encontradas no capítulo 6.

Doze classes básicas – listadas na tabela Classes – são encontradas em quase todos os mundos de D&D e definem um espectro de aventureiros típicos.

Classes

Classe	Descrição	Dado de Vida	Habilidades Primárias	Proficiências em Resistência	Proficiências em Armas e Armaduras
Bárbaro	Um feroz guerreiro de origem primitiva que pode entrar em fúria durante uma batalha	d12	Força	Força & Constituição	Armaduras leves e médias, escudos, armas simples e marciais
Bardo	Um místico inspirador que possui poderes que ecoam a música da criação	d8	Carisma	Destreza & Carisma	Armaduras leves, armas simples, bestas de mão, espadas longas, rapieiras, espadas curtas
Bruxo	Um portador de magia derivada de barganha com uma entidade planar	d8	Carisma	Sabedoria & Carisma	Armaduras leves, armas simples
Clérigo	Um campeão sacerdotal que empunha magia divina a serviço de um poder maior	d8	Sabedoria	Sabedoria & Carisma	Armaduras leves e médias, escudos, armas simples
Druida	Um sacerdote da Crença Antiga, detentor dos poderes da natureza – luz da lua e crescimento das plantas, fogo e relâmpagos – e capaz de adotar formas animais	d8	Sabedoria	Inteligência & Sabedoria	Armaduras leves e médias (não-metálicas), escudos (não-metálicos), clavas, adagas, dardos, azagaias, maças, bordões, cimitarras, foices, fundas e lanças
Feiticeiro	Um conjurador que possui magia latente advinda de um dom ou linhagem	d6	Carisma	Constituição & Carisma	Adagas, dardos, fundas, bordões, bestas leves
Guerreiro	Um mestre do combate, perito em uma vasta gama de armas e armaduras	d10	Força ou Destreza	Força & Constituição	Todas as armaduras, armas simples e marciais
Ladino	Um trapaceiro que utiliza de furtividade e astúcia para sobrepujar os obstáculos e inimigos	d8	Destreza	Destreza & Inteligência	Armaduras leves, armas simples, bestas de mão, espadas longas, rapieiras, espadas curtas
Mago	Um usuário de magia escolado, capaz de manipular as estruturas da realidade	d6	Inteligência	Inteligência & Sabedoria	Adagas, dardos, fundas, bastões, bestas leves
Monge	Um mestre das artes marciais, utilizando o poder corporal para atingir a perfeição física e espiritual	d8	Destreza & Sabedoria	Força & Destreza	Armas simples, espadas curtas
Paladino	Um guerreiro divino vinculado a um juramento sagrado	d10	Força & Carisma	Sabedoria & Carisma	Todas as armaduras, escudos, armas simples e marciais
Patrulheiro	Um guerreiro que utiliza de poderio marcial e magia natural para combater ameaças nos limites da civilização	d10	Destreza & Sabedoria	Força & Destreza	Armaduras leves e médias, escudos, armas simples e marciais

Bárbaro

Um humano alto membro de alguma tribo caminha em meio a uma nevasca, coberto por peles e empunhando seu machado. Ele gargalha à medida que avança em direção do gigante do gelo que ousou caçar os alces que o seu povo arrebanhava.

Uma meio-orc rosna para o último que ousou desafiar sua autoridade sobre a tribo selvagem, pronta para quebrar seu pescoço com suas mãos nuas da mesma forma que ela fez com os outros seis rivais anteriores.

Espumando pela boca, um anão bate com seu elmo na cara de um inimigo drow, depois dirige seu cotovelo armadurado na direção do estomago de outro.

Esses bárbaros, diferentes da forma que conseguem, são definidos por sua fúria: desenfreada, inextinguível e irracional fúria. Mais que uma mera emoção, sua raiva é a ferocidade de um predador acuado, o assalto implacável de uma tempestade, a turbulência agitada do mar.

Para alguns, suas fúrias emerge da comunhão com ferozes espíritos animais. Outras provem de um reservatório turvo de raiva de um mundo cheio de dor. Para cada bárbaro, a fúria é um poder que preenche não apenas o frenesi de batalha, mas também reflexos, resiliência e proezas de força incríveis.

Instinto Primitivo

As pessoas das cidades e vilas costumam se vangloriar de como seus meios civilizados os diferencia dos animais, como se renegar sua própria natureza fosse um indicio de superioridade. Para um bárbaro, no entanto, a civilização não é nenhuma virtude, mas um sinal de fraqueza. Os fortes abraçam a sua natureza selvagem – instintos aguçados, fisicalidade primitiva e fúria voraz. Bárbaros ficam desconfortáveis quando estão cercados por muralhas e multidões. Eles crescem na natureza selvagem de suas terras natais: a tundra, selva ou pradarias onde suas tribos vivem e caçam.

Os bárbaros se sentem mais vivos em meio ao caos do combate. Eles podem entrar num estado de furor quando sua fúria toma controle, concedendo-lhes força e resiliência sobre-humanas. Um bárbaro pode consumir desse reservatório de fúria apenas algumas vezes antes de descansar, mas essas poucas fúrias geralmente são suficientes para derrotar seja lá o que está ameaçando o seu caminho.

Uma Vida de Perigo

Nem todos os membros de uma tribo ditos como “bárbaros” por descendentes de sociedades civilizadas pertencem a classe bárbaro. Um bárbaro de verdade dentre essas pessoas é tão incomum quanto um guerreiro bem treinado em uma cidade, e ele possui um papel similar como protetor do povo e líder em tempos de

O Bárbaro

Nível	Bônus de Proficiência	Características	Fúrias	Dano de Fúria
1°	+2	Fúria, Defesa sem Armadura	2	+2
2°	+2	Ataque Descuidado, Sentido de Perigo	2	+2
3°	+2	Caminho Primitivo	3	+2
4°	+2	Incremento no Valor de Habilidade	3	+2
5°	+3	Ataque Extra, Movimento Rápido	3	+2
6°	+3	Característica de Caminho Primitivo	4	+2
7°	+3	Instinto Selvagem	4	+2
8°	+3	Incremento no Valor de Habilidade	4	+2
9°	+4	Crítico Brutal (+1 dado)	4	+3
10°	+4	Característica de Caminho Primitivo	4	+3
11°	+4	Fúria Implacável	4	+3
12°	+4	Incremento no Valor de Habilidade	5	+3
13°	+5	Crítico Brutal (+2 dados)	5	+3
14°	+5	Característica de Caminho Primitivo	5	+3
15°	+5	Fúria Persistente	5	+3
16°	+5	Incremento no Valor de Habilidade	5	+4
17°	+6	Crítico Brutal (+3 dados)	6	+4
18°	+6	Força Indomável	6	+4
19°	+6	Incremento no Valor de Habilidade	6	+4
20°	+6	Campeão Primitivo	Ilimitado	+4

guerra. A vida na natureza selvagem do mundo é cheia de perigos: tribos rivais, clima mortal e monstros terríveis. Bárbaros investem em direção ao perigo de cabeça para que o seu povo não precise fazê-lo.

Sua coragem em frente ao perigo torna os bárbaros perfeitos para se aventurarem. Peregrinar é, muitas vezes, um meio de vida para tribos nativas e a vida desenraizada de um aventureiro é um empecilho pequeno para um bárbaro. Alguns bárbaros sentem falta das estruturas familiares bem forjadas de suas tribos, mas, eventualmente, encontram uma forma de substituí-las por laços formados entre os membros dos seus grupos de aventura.

Criando um Bárbaro

Quando for criar um personagem bárbaro, pense em de onde o seu personagem veio e sobre o seu lugar no mundo. Fale com o Mestre sobre uma origem apropriada para o seu bárbaro. Você ter vindo de uma terra distante fará de você um forasteiro na área da campanha? Ou a campanha é centrada numa fronteira áspera de onde os bárbaros são comuns?

O que fez você seguir a vida de aventureiro? Você foi atraído às terras civilizadas pelas promessas de riqueza? Você uniu forças com os soldados dessas terras para enfrentar uma ameaça em comum? Monstros ou uma horda invasora fizeram você abandonar sua terra natal, tornando você um refugiado sem origem? Talvez você seja um prisioneiro de guerra, trazido acorrentado para as terras "civilizadas" e só agora foi capaz de ganhar sua liberdade. Ou você teve que abandonar seu povo por causa de um crime que cometeu, um tabu que você violou ou um golpe que depôs você de uma posição de autoridade.

Construção Rápida

Você pode construir um bárbaro rapidamente seguindo essas sugestões. Primeiro, coloque seu valor de habilidade mais alto em Força, seguido de Constituição. Segundo, escolha o antecedente forasteiro.

Características de Classe

Como um bárbaro, você adquire as seguintes características de classe.

Pontos de Vida

Dado de Vida: 1d12 por nível de bárbaro

Pontos de Vida no 1° Nível: 12 + seu modificador de Constituição

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d12 (ou 7) + seu modificador de Constituição por nível de bárbaro após o 1°

Proficiências

Armaduras: Armaduras leves, armaduras médias e escudos

Armas: Armas simples, armas marciais

Ferramentas: Nenhuma

Testes de Resistência: Força, Constituição

Perícias: Escolha duas dentre Adestrar Animais, Atletismo, Intimidação, Natureza, Percepção e Sobrevivência

Equipamento

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (*a*) um machado grande ou (*b*) qualquer arma marcial corpo-a-corpo
- (*a*) dois machados de mão ou (*b*) qualquer arma simples
- Um pacote de aventureiro e quatro azagaias

Fúria

Em batalha, você luta com uma ferocidade primitiva. No seu turno, você pode entrar em fúria com uma ação bônus.

Enquanto estiver em fúria, você recebe os seguintes benefícios se você não estiver vestindo uma armadura pesada:

- Você tem vantagem em testes de Força e testes de resistência de Força.
- Quando você desferir um ataque com arma corpo-a-corpo usando Força, você recebe um bônus nas jogadas de dano que aumenta à medida que você adquire níveis de bárbaro, como mostrado na coluna Dano de Fúria na tabela O Bárbaro.
- Você possui resistência contra dano de concussão, cortante e perfurante.

Se você for capaz de conjurar magias, você não poderá conjurá-las ou se concentrar nelas enquanto estiver em fúria.

Sua fúria dura por 1 minuto. Ela termina prematuramente se você cair inconsciente ou se seu turno acabar e você não tiver atacado nenhuma criatura hostil desde seu último turno ou não tiver sofrido dano nesse período. Você também pode terminar sua fúria no seu turno com uma ação bônus.

Quando você tiver usado a quantidade de fúrias mostrada para o seu nível de bárbaro na coluna Fúrias da tabela O Bárbaro, você precisará terminar um descanso longo antes de poder entrar em fúria novamente.

Defesa sem Armadura

Quando você não estiver vestindo qualquer armadura, sua Classe de Armadura será 10 + seu modificador de Destreza + seu modificador de Constituição. Você pode usar um escudo e continuar a receber esse benefício.

Ataque Descuidado

A partir do 2° nível, você pode desistir de toda preocupação com sua defesa para atacar com um desespero feroz. Quando você fizer o seu primeiro ataque no turno, você pode decidir atacar descuidadamente. Fazer isso lhe concede vantagem nas jogadas de ataque com armas corpo-a-corpo usando Força durante seu turno, porém, as jogadas de ataques feitas contra você possuem vantagem até o início do seu próximo turno.

Sentido de Perigo

No 2° nível, você adquire um sentido sobrenatural de quando as coisas próximas não estão como deveriam, concedendo a você uma chance maior quando estiver evitando perigos.

Você possui vantagem em testes de resistência de Destreza contra efeitos que você possa ver, como armadilhas e magias. Para receber esse benefício você não pode estar cego, surdo ou incapacitado.

Caminho Primitivo

No 3° nível, você escolhe um caminho que molda a natureza da sua fúria. Escolha o Caminho do Furioso ou o Caminho do Guerreiro Totêmico, ambos detalhados no final da descrição de classe. Sua escolha lhe concederá características no 3° nível e novamente no 6°, 10° e 14° níveis.

Incremento no Valor de Habilidade

Quando você atinge o 4° nível e novamente no 8°, 12°, 16° e 19° nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

Ataque Extra

A partir do 5° nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu turno.

Movimento Rápido

Começando no 5° nível, seu deslocamento aumenta em 3 metros enquanto você não estiver vestindo uma armadura pesada.

Instinto Selvagem

No 7° nível, seu instinto está tão apurado que você recebe vantagem nas jogadas de iniciativa.

Além disso, se você estiver surpreso no começo de um combate e não estiver incapacitado, você pode agir normalmente no seu primeiro turno, mas apenas se você entrar em fúria antes de realizar qualquer outra coisa neste turno.

Crítico Brutal

A partir do 9° nível, você pode rolar um dado de dano de arma adicional quando estiver determinando o dano extra de um acerto crítico com uma arma corpo-a-corpo.

Isso aumenta para dois dados adicionais no 13° nível e três dados adicionais no 17° nível.

Fúria Implacável

A partir do 11° nível, sua fúria pode manter você lutando independente da gravidade dos seus ferimentos. Se você cair para 0 pontos de vida enquanto estiver em fúria e não morrer, você pode realizar um teste de resistência de Constituição CD 10. Se você for bem sucedido, você volta para 1 ponto de vida ao invés disso.

Cada vez que você utilizar essa característica após a primeira, a CD aumenta em 5. Assim que você terminar um descanso curto ou longo a CD volta para 10.

Fúria Persistente

A partir do 15° nível, sua fúria é tão brutal que ela só termina prematuramente se você cair inconsciente ou se você decidir terminá-la.

Força Indomável

A partir do 18° nível, se o total de um teste de Força seu for menor que o seu valor de Força, você pode usar esse valor no lugar do resultado.

Campeão Primitivo

No 20° nível, você incorpora os poderes da natureza. Seus valores de Força e Constituição aumentam em 4. Seu máximo para esses valores agora é 24.

Caminho Primitivo

A fúria queima no coração de cada bárbaro, uma queimação que leva-os a grandeza. Bárbaros diferentes, no entanto, atribuem suas fúrias a fontes diferentes. Para alguns, é um reservatório interno onde a dor, aflição e raiva são forjados numa fúria dura como aço. Outros veem-na como uma bênção espiritual, uma dadiva de um totem animal.

Caminho do Furioso

Para alguns bárbaros, a fúria é um meio para um fim – esse fim é a violência. O Caminho do Furioso é um caminho de fúria livre, entumecido em sangue. A medida que você entra na fúria de um furioso, você vibra no caos da batalha, despreocupado com a sua própria saúde ou bem-estar.

Frenesi

Começando no momento que você escolhe esse caminho no 3° nível, você pode entrar num frenesi quando estiver em fúria. Se você desejar, pela duração da sua fúria, você pode realizar um único ataque corpo-a-corpo com arma, com uma ação bônus, em cada um de seus turnos após esse. Quando sua fúria acabar, você sofrerá um nível de exaustão (como descrito no apêndice A).

Fúria Inconsciente

A partir do 6° nível, você não pode ser enfeitiçado ou amedrontado enquanto estiver em fúria. Se você estava enfeitiçado ou amedrontado quando entrou em fúria, o efeito é suspenso pela duração da fúria.

Presença Intimidante

A partir do 10° nível, você pode usar sua ação para amedrontar alguém com sua presença intimidante. Quando o fizer, escolha uma criatura que você possa ver a 9 metros. Se a criatura puder ver ou ouvir você, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria (CD igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Carisma) ou ficara com medo de você até o fim do seu próximo turno. Nos turnos seguintes, você pode usar sua ação para estender a duração desse efeito na criatura amedrontada até o início do seu próximo turno. Esse efeito termina se a criatura terminar seu turno fora da sua linha de visão ao a mais de 18 metros de você.

Se a criatura for bem sucedida no teste de resistência, você não poderá usar essa característica nessa criatura novamente por 24 horas.

Retaliação
A partir do 14° nível, quando você sofrer dano de uma criatura que esteja a até 1,5 metro de você, você pode usar sua reação para realizar um ataque corpo-a-corpo com arma contra essa criatura.

Caminho do Guerreiro Totêmico
O Caminho do Guerreiro Totêmico é uma jornada espiritual, à partir do momento que o bárbaro aceita um espirito animal como seu guia, protetor e inspiração. Em batalha, seu espirito totêmico preenche você com força sobrenatural, adicionando combustível mágico a sua fúria bárbara.

A maioria das tribos bárbaras consideram que um animal totêmico possui parentesco a um clã em particular. Em tais casos, é incomum a um indivíduo possuir mais de um espirito animal totêmico, apesar de existirem exceções.

Conselheiro Espiritual
Seu caminho é buscar a sintonia com o mundo natural, concedendo a você uma afinidade com as bestas. A partir do 3° nível, quando você toma esse caminho, você recebe a habilidade de conjurar as magias *sentido bestial* e *falar com animais*, mas apenas na forma de rituais, como descrito no capítulo 10.

Totem Espiritual
A partir do 3° nível, quando você adota esse caminho, você escolhe um totem espiritual e ganha suas características. Você deve fazer ou adquirir um objeto físico como totem – um amuleto ou adorno similar – que incorpora o pelo ou penas, garras, dente ou ossos do animal totêmico. Se você quiser, você também adquire pequenos atributos físicos que o assemelham ao seu totem espiritual. Por exemplo, se você tiver o totem espiritual do urso, você seria incomumente peludo e de pele grossa, ou se o seu totem for a águia, seu olhos teriam um brilho amarelado.

Seu totem animal deve ser um animal relacionado aos listados aqui, mas pode ser um mais apropriado a sua terra natal. Por exemplo, você poderia escolher falcão ou abutre ao invés de águia.

Águia. Quando estiver em fúria e não estiver vestindo uma armadura pesada, as outras criaturas terão desvantagem nas jogadas de ataque de oportunidade contra você e você pode usar a ação de Disparada como uma ação bônus no seu turno. O espirito da águia torna você um predador que pode vagar pelo meio da briga com facilidade.

Lobo. Quando estiver em fúria, seus amigos tem vantagem nas jogadas de ataque corpo-a-corpo realizadas contra qualquer criatura a 1,5 metro de você que seja hostil a você. O espirito do lobo transforma você em um líder de caça.

Urso. Quando em fúria, você adquire resistência a todos os tipos de dano, exceto dano psíquico. O espirito do urso torna você vigoroso o suficiente para permanecer de pé diante de qualquer castigo.

Aspecto da Besta
No 6° nível, você adquire um benefício místico baseado no totem que você escolheu. Você pode escolher o mesmo animal que selecionou no 3° nível ou um diferente.

Águia. Você ganha a visão aguçada de uma águia. Você pode ver a até 1,6 km sem dificuldade, sendo capaz de discernir até os menores detalhes quando estiver olhando para algo a menos de 30 metros de você. Além disso, penumbra não impõem desvantagem nos seus testes de Sabedoria (Percepção).

Lobo. Você ganha a sensibilidade predatória de um lobo. Você pode rastrear outras criaturas quando estiver viajando a passo rápido e você pode se mover furtivamente quando estiver viajando a passo normal (veja o capítulo 8 para as regras de passo de viagem).

Urso. Você ganha a força de um urso. Sua capacidade de carga (incluindo carga máxima e capacidade de erguer) é dobrada e você tem vantagem em testes de Força realizados para empurrar, puxar, erguer ou quebrar objetos.

Andarilho Espiritual
No 10° nível, você pode conjurar a magia *comunhão com a natureza*, mas apenas como um ritual. Quando o fizer, uma versão espiritual de um dos animais que você escolheu como Totem Espiritual ou Aspecto da Besta aparece para você para transmitir a informação que você busca.

Sintonia Totêmica
No 14° nível, você ganha um benefício magico baseado em um totem animal, à sua escolha. Você pode escolher o mesmo animal que selecionou anteriormente ou um diferente.

Águia. Quando estiver em fúria, você adquire um deslocamento de voo igual ao seu deslocamento de caminhada. Esse benefício funciona apenas em pequenos explosões: você cai se terminar seu turno no ar e não tiver nada em que possa se agarrar.

Lobo. Quando estiver em fúria, você pode usar uma ação bônus no seu turno para derrubar uma criatura Grande ou menor no chão quando você atingi-la com um ataque corpo-a-corpo com arma.

Urso. Quando estiver em fúria, qualquer criatura a até 1,5 metro de você que for hostil a você terá desvantagem nas jogadas de ataque contra outros alvos além de você ou outro personagem com essa característica. Um inimigo é imune a esse efeito se ele não puder ver ou ouvir você ou caso ele não possa ser amedrontado.

Bardo

Cantarolando enquanto entrelaça os seus dedos em volta de um monumento antigo em uma ruina a muito esquecida, uma meio-elfa vestida em couros gastos encontra o conhecimento que brota de sua mente, conjurado através da magia de sua música – conhecimento do povo que construiu o monumento e a saga mística é descrita.

Um austero guerreiro humano bate sua espada ritmicamente contra sua brunea, ditando o andamento do seu canto de guerra e exortando bravura e heroísmo em seus companheiros. A magia da sua canção os fortalece e encoraja.

Gargalhando enquanto entoa sua citara, uma gnoma tece sua sutil magia sobre os nobres reunidos, garantindo que as palavras dos seus companheiros serão bem recebidas.

Não importa se um escolar, escaldo ou malandro, o bardo tece sua magia através de palavras e música para inspirar aliados, desmoralizar oponentes, manipular mentes, criar ilusões e, até mesmo, curar ferimentos.

Música e Magia

No mundo de D&D, palavras e música não são meras vibrações do ar, mas vocalizações com poder próprio. O bardo é um mestre da canção, discurso e a magia contida neles. Os bardos dizem que o multiverso foi criado a partir da palavra, que as palavras dos deuses lhe deram forma, e os ecos dessas Palavras de Criação primordiais ainda ressoam através do cosmos. A música dos bardos é uma tentativa de capitar e aproveitar esses ecos, sutilmente tecidas em suas magias e poderes.

A maior força dos bardos é sua completa versatilidade. Muitos bardos preferem ficar as margens do combate, usando suas magias para inspirar seus aliados e atrapalhar seus oponentes à distância. Porém, os bardos são capazes de se defender em combate corporal, se necessário, usando suas magias para aprimorar suas espadas e armaduras. Suas magias inclinam-se para os encantamentos e ilusões ao invés de magias notavelmente destrutivas. Eles possuem um vasto conhecimento de muitos assuntos e uma aptidão natural que lhes permite fazer praticamente tudo bem. Bardos se tornam mestres dos talentos que eles definem em suas mentes para a perfeição, de performance musical até conhecimento exotérico.

Aprendendo com a Experiência

Os verdadeiros bardos não são comuns no mundo. Nem todo menestrel cantando em uma taverna ou bobo saltitando na corte real é um bardo. Descobrir a magia escondida na música requer árduo estudo e um pouco de talento natural que a maioria dos trovadores e malabaristas não tem. No entanto, pode ser difícil perceber a diferença entre esses artistas e bardos verdadeiros. A vida de um bardo é gasta vagando através dos lugares coletando conhecimento, contando histórias e vivendo da gratidão das audiências, muito parecido com qualquer outro artista. Porém, um profundo conhecimento, um nível de perícia musical e um toque de magia diferencia os bardos dos seus companheiros.

Com raridade os bardos se estabelecem em algum lugar por um longo tempo e, seu desejo natural por viagens – para encontrar novos contos para contar, novas perícias para aprender e novas descobertas além do horizonte – tornam a carreira de aventureiro um

chamado natural. Cada aventura é uma oportunidade de aprendizado, de praticar uma variedade de perícias, de entrar em tumbas a muito esquecidas, de descobrir antigos trabalhos místicos, de decifrar tomos ancestrais, de viajar para lugares estranhos ou de encontrar criaturas exóticas. Os bardos adoram acompanhar heróis para testemunhar seus feitos em primeira mão. Um bardo que puder contar uma história incrivelmente inspiradora de feitos pessoais ganhará renome dentre outros bardos. De fato, após contar tantas histórias sobre os poderosos feitos conseguidos por heróis, muitos bardos tomam essa inspiração em seus corações e assumem os papeis heroicos eles mesmos.

Criando um Bardo

Bardos são contadores de histórias, não importando se essas histórias são reais ou não. O antecedente e motivações do seu personagem não são mais importantes que as histórias que eles contam sobre si mesmo. No entanto, você, seguramente, teve uma infância mundana. Não existe uma história interessante sobre isso, então você deveria inventar que foi um órfão que foi criado por uma bruxa em um pântano sombrio. Ou sua infância pode render uma boa história. Alguns bardos adquirem sua música mágica através de meios extraordinários, incluindo a inspiração de fadas ou outras criaturas sobrenaturais.

Você serviu como aprendiz, estudando com um mestre, seguindo o mais experiente bardo até que você fosse capaz de seguir o seu próprio caminho? Ou você ingressou em uma faculdade onde você estudou o conhecimento de bardo e praticou sua magia musical? Talvez você tenha sido um jovem fugitivo ou órfão, que adquiriu a amizade de um bardo andarilho que se tornou seu mentor. Ou você pode ter sido o filho mimado de um nobre tutelado por um mestre. Talvez você tenha caído nas garras de uma bruxa, feito uma barganha por um dom musical, além de sua vida e liberdade, mas por que preço?

Construção Rápida

Você pode construir um bardo rapidamente seguindo essas sugestões. Primeiro, coloque seu valor de habilidade mais alto em Carisma, seguido de Destreza. Segundo, escolha o antecedente artista. Terceiro, escolha os truques *globos de luz* e *zombaria viciosa*, além das seguintes magias de 1° nível: *enfeitiçar pessoa, detectar magia, palavra curativa* e *onda trovejante.*

Características de Classe

Como um bardo, você adquire as seguintes características de classe.

Pontos de Vida

Dado de Vida: 1d8 por nível de bardo
Pontos de Vida no 1° Nível: 8 + seu modificador de Constituição
Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d8 (ou 5) + seu modificador de Constituição por nível de bardo após o 1°

Proficiências

Armaduras: Armaduras leves
Armas: Armas simples, bestas de mão, espadas longas, rapieiras, espadas curtas
Ferramentas: Três instrumentos musicais, à sua escolha

Testes de Resistência: Destreza, Carisma
Perícias: Escolha três quaisquer

Equipamento

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (*a*) uma rapieira, (*b*) uma espada longa ou (*c*) qualquer arma simples
- (*a*) um pacote de diplomata ou (*b*) um pacote de artista
- (*a*) um lute ou (*b*) qualquer outro instrumento musical
- Armadura de couro e uma adaga

Conjuração

Você aprendeu a desembaraçar e remodelar o decido da realidade em harmonia com os seus desejos e música. Suas magias são parte do seu vasto repertório, magia que você pode entoar em diferentes situações. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias de bardo.

Truques

Você conhece dois truques, à sua escolha da lista de magias de bardo. Você aprende truques de bardo adicionais, à sua escolha em níveis mais altos, como mostrado na coluna Truques Conhecidos da tabela O Bardo.

O Bardo

Nível	Bônus de Proficiência	Características	Truques Conhecidos	Magias Conhecidas	— Espaços de Magia por Nível —								
					1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+2	Conjuração, Inspiração de Bardo (d6)	2	4	2	–	–	–	–	–	–	–	–
2°	+2	Versatilidade, Canção do Descanso (d6)	2	5	3	–	–	–	–	–	–	–	–
3°	+2	Colégio de Bardo, Aptidão	2	6	4	2	–	–	–	–	–	–	–
4°	+2	Incremento no Valor de Habilidade	3	7	4	3	–	–	–	–	–	–	–
5°	+3	Inspiração de Bardo (d8), Fonte de Inspiração	3	8	4	3	2	–	–	–	–	–	–
6°	+3	Habilidade de Colégio de Bardo, Canção de Proteção	3	9	4	3	3	–	–	–	–	–	–
7°	+3	–	3	10	4	3	3	1	–	–	–	–	–
8°	+3	Incremento no Valor de Habilidade	3	11	4	3	3	2	–	–	–	–	–
9°	+4	Canção do Descanso (d8)	3	12	4	3	3	3	1	–	–	–	–
10°	+4	Inspiração de Bardo (d10), Aptidão, Segredos Mágicos	4	14	4	3	3	3	2	–	–	–	–
11°	+4	–	4	15	4	3	3	3	2	1	–	–	–
12°	+4	Incremento no Valor de Habilidade	4	15	4	3	3	3	2	1	–	–	–
13°	+5	Canção do Descanso (d10)	4	16	4	3	3	3	2	1	1	–	–
14°	+5	Habilidade de Colégio de Bardo, Segredos Mágicos	4	18	4	3	3	3	2	1	1	–	–
15°	+5	Inspiração de Bardo (d12)	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	–
16°	+5	Incremento no Valor de Habilidade	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	–
17°	+6	Canção do Descanso (d12)	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18°	+6	Segredos Mágicos	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19°	+6	Incremento no Valor de Habilidade	4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20°	+6	Inspiração Superior	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Espaços de Magia

A tabela O Bardo mostra quantos espaços de magia de 1° nível e superiores você possui disponíveis para conjuração. Para conjurar uma dessas magias, você deve gastar uma espaço de magia do nível da magia ou superior. Você recobra todos os espaços de magia gastos quando você completa um descanso longo.

Por exemplo, se você quiser conjurar a magia de 1° nível *curar ferimentos* e você tiver um espaço de magia de 1° nível e um de 2° nível disponíveis, você poderá conjurar *curar ferimentos* usando qualquer dos dois espaços.

Magias Conhecidas de 1° Nível e Superiores

Você conhece quatro magias de 1° nível, à sua escolha, da lista de magias de bardo.

A coluna Magias Conhecidas na tabela O Bardo mostra quando você aprende mais magias de bardo, à sua escolha. Cada uma dessas magias deve ser de um nível a que você tenha acesso, como mostrado na tabela. Por exemplo, quando você alcança o 3° nível da classe, você pode aprender uma nova magia de 1° ou 2° nível.

Além disso, quando você adquire um nível nessa classe, você pode escolher uma magia de bardo que você conheça e substituí-la por outra magia da lista de magias de bardo, que também deve ser de um nível ao qual você tenha espaços de magia.

Habilidade de Conjuração

Sua habilidade de conjuração é Carisma para suas magias de bardo, portanto, você usa seu Carisma sempre que alguma magia se referir à sua habilidade de conjurar magias. Além disso, você usa o seu modificador de Carisma para definir a CD dos testes de resistência para as magias de bardo que você conjura e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia.

CD para suas magias = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Carisma

Modificador de ataque de magia = seu bônus de proficiência + seu modificador de Carisma

Conjuração de Ritual

Você pode conjurar qualquer magia de bardo que você conheça como um ritual se ela possuir o descritor ritual.

Foco de Conjuração

Você pode usar um instrumento musical (encontrado no capítulo 5) como foco de conjuração das suas magias de bardo.

Inspiração de Bardo

Você pode inspirar os outros através de palavras animadoras ou música. Para tanto, você usa uma ação bônus no seu turno para escolher uma outra criatura, que não seja você mesmo, a até 18 metros de você que possa ouvi-lo. Essa criatura ganha um dado de Inspiração de Bardo, um d6.

Uma vez, nos próximos 10 minutos, a criatura poderá rolar o dado e adicionar o valor rolado a um teste de habilidade, jogada de ataque ou teste de resistência que ela fizer. A criatura pode esperar até rolar o d20 antes de decidir usar o dado de Inspiração de Bardo, mas deve decidir antes do Mestre dizer se a rolagem foi bem ou mal sucedida. Quando o dado de Inspiração de Bardo for rolado, ele é gasto. Uma criatura pode ter apenas um dado de Inspiração de Bardo por vez.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma (no mínimo uma vez). Você recupera todos os usos quando termina um descanso longo.

Seu dado de Inspiração de Bardo muda quando você atinge certos níveis na classe. O dado se torna um d8 no 5° nível, um d10 no 10° nível e um d12 no 15° nível.

Versatilidade

A partir do 2° nível, você pode adicionar metade do seu bônus de proficiência, arredondado para baixo, em qualquer teste de habilidade que você fizer que ainda não possua seu bônus de proficiência.

Canção de Descanso

A partir do 2° nível, você pode usar música ou oração calmantes para ajudar a revitalizar seus aliados feridos durante um descanso curto. Se você ou qualquer criatura amigável que puder ouvir sua atuação recuperar pontos de vida no fim do descanso curto ao gastar um ou mais Dados de Vida, cada uma dessas criaturas recupera 1d6 pontos de vida adicionais.

Os pontos de vida adicionais aumentam quando você alcança determinados níveis na classe: para 1d8 no 9° nível, para 1d10 no 13° nível e para 1d12 no 17° nível.

Colégio de Bardo

No 3° nível, você investiga as técnicas avançadas de um colégio de bardo, à sua escolha: o Colégio do Conhecimento ou o Colégio da Bravura, ambos detalhados no final da descrição da classe. Sua escolha lhe concede características no 3° nível e novamente no 6° e 14° nível.

Aptidão

No 3° nível, escolha duas das perícias em que você é proficiente. Seu bônus de proficiência é dobrado em qualquer teste de habilidade que você fizer que utilize qualquer das perícias escolhidas.

No 10° nível, você escolhe mais duas perícias em que é proficiente para ganhar esse benefício.

Incremento no Valor de Habilidade

Quando você atinge o 4° nível e novamente no 8°, 12°, 16° e 19° nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

Fonte de Inspiração

Começando no momento em que você atinge o 5° nível, você recupera todas as utilizações gastas da sua Inspiração de Bardo quando você termina um descanso curto ou longo.

Canção de Proteção

No 6° nível, você adquire a habilidade de usar notas musicais ou palavras de poder para interromper efeito de influência mental. Com uma ação, você pode começar uma atuação que dura até o fim do seu próximo turno. Durante esse tempo, você e qualquer criatura amigável a até 9 metros de você terá vantagem em testes de resistência para não ser amedrontado ou enfeitiçado. Uma criatura deve ser capaz de ouvir você para receber esse benefício. A atuação termina prematuramente se você for incapacitado ou silenciado ou se você terminá-la voluntariamente (não requer ação).

Segredos Mágicos

No 10° nível, você usurpou conhecimento mágico de um vasto espectro de disciplinas. Escolha duas magias de qualquer classe, incluindo essa. A magia que você escolher deve ser de um nível que você possa conjurar, como mostrado na tabela O Bardo, ou um truque.

As magias escolhidas contam como magias de bardo para você e já estão incluídas no número da coluna Magias Conhecidas da tabela O Bardo.

Você aprende duas magias adicionais de qualquer classe no 14° nível e novamente no 18° nível.

Inspiração Superior

No 20° nível, quando você rolar iniciativa e não tiver nenhum uso restante de Inspiração de Bardo, você recupera um uso.

Colégios de Bardo

O caminho de um bardo é gregário. Bardos buscam uns aos outros para trocar canções e histórias, gabando-se de suas realizações e partilhando seus conhecimentos. Bardos formam associações esporádicas, que eles chamam de colégios, para facilitar sua coleta e preservar suas tradições.

Colégio do Conhecimento

Bardos do Colégio do Conhecimento conhecem algo sobre a maioria das coisas, coletando pedaços de conhecimento de fontes tão diversas quanto tomos eruditos ou contos de camponeses. Quer seja cantando baladas populares em taverna, quer seja elaborando composições para cortes reais, esses bardos usam seus dons para manter a audiência enfeitiçada. Quando os aplausos acabam, os membros da audiência vão estar se questionando se tudo que eles creem é verdade, desde sua crença no sacerdócio do templo local até sua lealdade ao rei.

A fidelidade desses bardos reside na busca pela beleza e verdade, não na lealdade a um monarca ou em seguir os dogmas de uma divindade. Um nobre que mantem um bardo desses como seu arauto ou conselheiro, sabe que o bardo prefere ser honesto que político.

Os membros do colégio se reúnem em bibliotecas e, as vezes, em faculdades de verdade, completas com salas de aula e dormitórios, para partilhar seu conhecimento uns com os outros. Eles também se encontram em festivais ou em assuntos de estado, onde eles podem expor corrupção, desvendar mentiras e zombar da superestima de figuras de autoridade.

Proficiência Adicional

Quando você se junta ao Colégio do Conhecimento no 3° nível, você ganha proficiência em três perícias, à sua escolha.

Palavras de Interrupção

Também no 3° nível, você aprende como usar sua perspicácia para distrair, confundir e, de outras formas, atrapalhar a confiança e competência de outros. Quando uma criatura que você pode ver a até 18 metros de você realizar uma jogada de ataque, um teste de habilidade ou uma jogada de dano, você pode usar sua reação para gastar um uso de Inspiração de Bardo, rolando o dado de Inspiração de Bardo e subtraindo o número rolado da rolagem da criatura. Você escolhe usar essa característica depois da criatura fazer a rolagem, mas antes do Mestre determinar se a jogada de ataque ou teste de habilidade

foi bem ou mal sucedido, ou antes da criatura causar dano. A criatura será imune se não puder ouvir ou se não puder ser enfeitiçada.

Segredos Mágicos Adicionais

No 6° nível, você aprende duas magias, à sua escolha, de qualquer classe. As magias que você escolher devem ser de um nível que você possa conjurar, como mostrado na tabela O Bardo, ou um truque. As magias escolhidas contam como magias de bardo pra você, mas não contam no número de magias de bardo que você conhece.

Perícia Inigualável

A partir do 14° nível, quando você fizer um teste de habilidade, você pode gastar um uso de Inspiração de Bardo. Role o dado de Inspiração de Bardo e adicione o número rolado ao seu teste de habilidade. Você pode escolher fazer isso depois de rolar o dado do teste de habilidade, mas antes do Mestre dizer se foi bem ou mal sucedido.

Colégio da Bravura

Os bardos do Colégio da Bravura são escaldos destemidos de quem os contos mantem viva a memória dos grandes heróis do passado, dessa forma inspirando uma nova geração de heróis. Esses bardos se reúnem em salões de hidromel ou ao redor de fogueiras para cantar os feitos dos grandiosos, tanto do passado quanto do presente. Eles viajam pelos lugares para testemunhar grandes eventos em primeira mão e para garantir que a memória desses eventos não se perca nesse mundo. Com suas canções, eles inspiram outros a alcançar o mesmo patamar de realizações dos antigos heróis.

Proficiência Adicional

Quando você se junta ao Colégio da Bravura no 3° nível, você adquire proficiência com armadura médias, escudos e armas marciais.

Inspiração em Combate

Também no 3° nível, você aprende a inspirar os outros em batalha. Uma criatura que possuir um dado de Inspiração de Bardo seu, pode rolar esse dado e adicionar o número rolado a uma jogada de dano que ele tenha acabado de fazer. Alternativamente, quando uma jogada de ataque for realizada contra essa criatura, ela pode usar sua reação para rolar o dado de Inspiração de Bardo e adicionar o número rolado a sua CA contra esse ataque, depois da rolagem ser feita, mas antes de saber se errou ou acertou.

Ataque Extra

A partir do 6° nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu turno.

Magia de Batalha

No 14° nível, você dominou a arte de tecer a conjuração e usar armas em um ato harmonioso. Quando você usar sua ação para conjurar uma magia de bardo, você pode realizar um ataque com arma com uma ação bônus.

Bruxo

Com um pseudodragão enrolado em seu ombro, um jovem elfo vestindo robes dourados sorri calorosamente, tecendo um charme mágico através de suas doces palavras e dobrando a sentinela do palácio como deseja.

A medida que chamas ganham vida em suas mãos, um mirrado humanos sussurra o nome secreto do seu patrono demoníaco, infundindo sua magia com poder abissal.

Olhando, ora para um tomo surrado, ora para o alinhamento incomum das estrelas acima, um tiefling de olhos selvagens profere o ritual místico que abrirá uma passagem para um mundo distante.

Os bruxos são desbravadores do conhecimento que existe escondido no tecido do multiverso. Através de pactos feitos com seres misteriosos detentores de poder sobrenatural, os bruxos desbloqueiam efeitos mágicos tão sutis quanto espetaculares. Extraindo o conhecimento antigo de seres como nobres fadas, demônios, diabos, bruxas e entidades alienígenas do Reino Distante, os bruxos remontam segredos arcanos para aprimorar seus próprios poderes.

Juramento e Dívida

Um bruxo é definido por um pacto com uma entidade transcendental. Às vezes o relacionamento entre um bruxo e seu patrono é como o de um clérigo com sua divindade, apesar de os seres que servem como patronos para os bruxos não serem deuses. Um bruxo poderia liderar um culto dedicado a um príncipe-demônio, um arquidemônio ou uma entidade completamente alienígena – seres que, normalmente, não são servidos por clérigos. Muitas vezes, porém, esse arranjo é mais similar ao realizado entre um mestre e seu aprendiz. O bruxo aprende e aumenta seu poder, ao custo de serviços ocasionais realizados em nome do seu patrono.

A magia outorgada ao bruxo varia de pequenas, mas duradouras alterações à pessoa do bruxo (tais como a habilidade de ver no escuro ou de ler qualquer idioma) até o acesso a poderosas magias. Diferente dos magos livrescos, os bruxos suplementam sua magia com facilidade em combate. Eles se sentem confortáveis em armaduras leves e sabem usar armas simples.

Escavando Segredos

Os bruxos são guiados por um insaciável desejo por conhecimento e poder, que os compele aos seus pactos e molda suas vidas. Essa sede leva os bruxos a fazerem seus pactos e também molda suas carreiras.

Histórias de bruxos criando elos com corruptores são vastamente conhecidos. Porém, muitos bruxos servem patronos que não são abissais. Algumas vezes um viajante na floresta chega a uma estranhamente bela torre, conhece seu senhor ou senhora feérico e acaba por fazer um pacto sem ter total ciência disso. E, as vezes,

O Bruxo

Nível	Bônus de Proficiência	Características	Truques Conhecidos	Magias Conhecidas	Espaços de Magia	Nível de Magia	Invocações Conhecidas
1°	+2	Patrono Transcendental, Magia de Pacto	2	2	1	1°	–
2°	+2	Invocações Místicas	2	3	2	1°	2
3°	+2	Dádiva do Pacto	2	4	2	2°	2
4°	+2	Incremento no Valor de Habilidade	3	5	2	2°	2
5°	+3	–	3	6	2	3°	3
6°	+3	Característica de Patrono Transcendental	3	7	2	3°	3
7°	+3	–	3	8	2	4°	4
8°	+3	Incremento no Valor de Habilidade	3	9	2	4°	4
9°	+4	–	3	10	2	5°	5
10°	+4	Característica de Patrono Transcendental	4	10	2	5°	5
11°	+4	Arcana Mística (6° nível)	4	11	3	5°	5
12°	+4	Incremento no Valor de Habilidade	4	11	3	5°	6
13°	+5	Arcana Mística (7° nível)	4	12	3	5°	6
14°	+5	Característica de Patrono Transcendental	4	12	3	5°	6
15°	+5	Arcana Mística (8° nível)	4	13	3	5°	7
16°	+5	Incremento no Valor de Habilidade	4	13	3	5°	7
17°	+6	Arcana Mística (9° nível)	4	14	4	5°	7
18°	+6	–	4	14	4	5°	8
19°	+6	Incremento no Valor de Habilidade	4	15	4	5°	8
20°	+6	Mestre Místico	4	15	4	5°	8

enquanto vasculha em tomos de conhecimento proibido, a mente brilhante, porem enlouquecida de um estudante é levada a realidades além do mundo material em direção a seres alienígenas habitantes do vazio exterior.

Quando um pacto é selado, a sede de conhecimento e poder do bruxo não pode ser saciada com mero estudo e pesquisa. Ninguém faz um pacto com uma entidade tão poderosa se não deseja usar esse poder atrás de benefícios. Em vez disso, a grande maioria dos bruxos gastam seus dias em uma perseguição desenfreada por seus objetivos, que normalmente os leva a algum tipo de aventura. Além disso, as demandas de seus patronos também leva os bruxos a se aventurar.

Criando um Bruxo

A medida que você cria seu personagem bruxo, gaste algum tempo pensando em seu patrono e as obrigações impostas pelo pacto que você fez. O que levou você a fazer o pacto e, como você fez contato com seu patrono? Você foi seduzido a invocar um diabo ou você estava em busca do ritual que permitia a você fazer contato com um antigo deus alienígena? Foi você que buscou por seu patrono ou foi seu patrono que escolheu você? Você realiza as obrigações do seu pacto a contragosto ou serve alegremente antes mesmo de receber as recompensas prometidas a você?

Converse com seu Mestre para determinar quão influente seu pacto será na carreira de aventureiro do seu personagem. As exigências do seu patrono devem levá-lo a aventuras ou elas devem consistir inteiramente em pequenos favores que você possa fazer entre aventuras.

Que tipo de relacionamento você tem com seu patrono? É amistoso, antagônico, apreensivo ou romântico? O quão importante seu patrono considera que você é? Qual a sua parte nos planos do seu patrono? Você conhece outros servos do seu patrono?

Como seu patrono se comunica com você? Se você tiver um familiar, seu patrono poderia, ocasionalmente, falar através dele. Alguns bruxos encontra mensagens de seus patronos até mesmo em arvores, misturada a folhas secas ou vagando nas nuvens – mensagens que apenas o bruxo consegue ver. Outros bruxos conversam com seus patrono nos sonhos, ou tem visões acordados, ou lidam apenas com intermediários.

Construção Rápida

Você pode construir um bruxo rapidamente seguindo essas sugestões. Primeiro, coloque seu valor de habilidade mais alto em Carisma, seguido de Constituição. Segundo, escolha o antecedente charlatão. Terceiro, escolha os truques *rajada mística* e *toque arrepiante*, além das seguintes magias de 1° nível: *enfeitiçar pessoa* e *raio de bruxa.*

Características de Classe

Como um bruxo, você adquire as seguintes características de classe.

Pontos de Vida

Dado de Vida: 1d8 por nível de bruxo

Pontos de Vida no 1° Nível: 8 + seu modificador de Constituição

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d8 (ou 5) + seu modificador de Constituição por nível de bruxo após o 1°

Proficiências

Armaduras: Armaduras leves
Armas: Armas simples
Ferramentas: Nenhuma
Testes de Resistência: Sabedoria, Carisma
Perícias: Escolha duas dentre Arcanismo, Enganação, História, Intimidação, Investigação, Natureza e Religião

Equipamento

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (*a*) uma besta leve e 20 virotes ou (*b*) qualquer arma simples
- (*a*) uma bolsa de componentes ou (*b*) um foco arcano
- (*a*) um pacote de estudioso ou (*b*) um pacote de explorador
- Armadura de couro, qualquer arma simples e duas adagas

Patrono Transcendental

No 1° nível, você conclui uma barganha com um ser transcendental, à sua escolha: a Arquifada, o Corruptor ou o Grande Antigo, cada um deles é detalhado no final da descrição da classe. Sua escolha lhe confere traços no 1° nível e novamente no6°, 10° e 14° nível.

Magia de Pacto

Sua pesquisa arcana e a magia outorgada a você por seu patrono, lhe concedem uma gama de magias. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias de bruxo.

Truques

Você conhece dois truques, à sua escolha, da lista de magias de bruxo. Você aprende truques de bruxo adicionais, à sua escolha, em níveis mais altos, como mostrado na coluna Truques Conhecidos da tabela O Bruxo.

Espaços de Magia

A tabela O Bruxo mostra quantos espaços de magia você possui. A tabela também mostra qual o nível desses espaços; todos os seus espaços de magia são do mesmo nível. Para conjurar uma magia de bruxo de 1° nível ou superior, você deve gastar uma espaço de magia. Você recobra todos os espaços de magia gastos quando você completa um descanso curto ou longo.

Por exemplo, quando você atingir o 5° nível, você terá dois espaços de magia de 3° nível. Para conjurar a magia de 1° nível *raio de bruxa*, você deve gastar um desses espaços e você a conjura como uma magia de 3° nível.

Magias Conhecidas de 1° Nível e Superiores

No 1° nível, você conhece duas magias de 1° nível, à sua escolha da lista de magias de bruxo.

A coluna Magias Conhecidas na tabela O Bruxo mostra quando você aprende mais magias de bruxo, à sua escolha, de 1° nível ou superior. Cada uma dessas magias deve ser de um nível a que você tenha acesso, como mostrado na tabela na coluna de Nível de Magia para o seu nível. Quando você alcança o 6° nível, por exemplo, você aprende uma nova magia de bruxo, que pode ser de 1°, 2° ou 3° nível.

Além disso, quando você adquire um nível nessa classe, você pode escolher uma magia de bruxo que você conheça e substituí-la por outra magia da lista de magias de bruxo, que também deve ser de um nível ao qual você tenha espaços de magia.

Habilidade de Conjuração

Sua habilidade de conjuração é Carisma para suas magias de bruxo, portanto, você usa seu Carisma sempre que alguma magia se referir à sua habilidade de conjurar magias. Além disso, você usa o seu modificador de Carisma para definir a CD dos testes de resistência para as magias de bruxo que você conjura e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia.

CD para suas magias = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Carisma

Modificador de ataque de magia = seu bônus de proficiência + seu modificador de Carisma

Foco de Conjuração

Você pode usar um foco arcano (encontrado no capítulo 5) como foco de conjuração das suas magias de bruxo.

Invocações Místicas

Durante seus estudos sobre conhecimento oculto, você descobriu as invocações místicas, fragmentos de conhecimento proibido que infundiram você com habilidade mágica permanente.

No 2° nível, você ganha duas invocações místicas, à sua escolha. Suas opções de invocação estão detalhadas no final da descrição dessa classe. Quando você atinge certos nível de bruxo, você adquire novas invocações à sua escolha, como mostrado na coluna Invocações Conhecidas na tabela O Bruxo.

Além disso, quando você adquire um novo nível nessa classe, você pode escolher uma invocação que você conheça e substituí-la por outra invocação que você possa aprender nesse nível.

Dádiva do Pacto

No 3° nível, seu patrono transcendental lhe confere um dom por seus leais serviços. Você adquire uma das características a seguir, à sua escolha.

Pacto da Corrente

Você aprende a magia *convocar familiar* e pode conjurá-la como um ritual. Essa magia não conta no número de magias que você conhece.

Quando você conjura essa magia, você pode escolher uma das formas convencionais para o seu familiar ou uma das seguintes formas especiais: diabrete, pseudodragão, quasit ou sprite.

Além disso, quando você realiza a ação de Ataque, você pode renunciar s um dos seus ataques para permitir que seu familiar realize um ataque, com a reação dele.

Pacto da Lâmina

Você pode usar sua ação para criar uma arma de pacto em sua mão vazia. Você escolhe a forma que essa arma corpo-a-corpo tem a cada vez que você a cria (veja as opções de arma no capítulo 5). Você é proficiente com ela

enquanto a empunhar. Essa arma conta como sendo mágica com os propósitos de ultrapassar resistência e imunidade a ataques e danos não-mágicos.

Sua arma de pacto desaparece se ela estiver a mais de 1,5 metro de você por 1 minuto ou mais. Ela também desaparece se você usar essa característica novamente, se você dissipar a arma (não requer ação) ou se você morrer.

Você pode transformar uma arma mágica em sua arma de pacto ao realizar um ritual especial enquanto empunha a arma. Você precisa de 1 hora para concluir o ritual, que pode ser realizado durante um descanso curto. Você pode dissipar a arma, guardando-a em um espaço extradimensional, e ela reaparece toda vez que você criar sua arma de pacto. A arma deixa de ser sua arma de pacto se você morrer, se você realizar um ritual de 1 hora com outra arma diferente ou se você realizar um ritual de 1 hora para romper seu elo com ela. A arma aparece aos seus pés se ela estiver no espaço extradimensional quando o elo for quebrado.

Pacto do Tomo

Seu patrono lhe deu um grimório chamado Livro das Sombras. Quando você adquire essa característica, escolha três truques da lista de magias de qualquer classe. Enquanto o livro estiver com você, você poderá conjurar esses truques à vontade. Eles não contam no número de truques que você conhece. Esses truques são considerados magias de bruxo para você e não precisam ser da mesma lista de magia.

Se você perder seu Livro das Sombras, você pode realizar uma cerimônia de 1 hora para receber um substituto do seu patrono. Essa cerimônia pode ser realizada durante um descanso curto ou longo e destrói o livro anterior. O livro se torna cinzas quando você morre.

Incremento no Valor de Habilidade

Quando você atinge o 4° nível e novamente no 8°, 12°, 16° e 19° nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

Arcana Mística

No 11° nível, seu patrono confere a você um segredo mágico conhecido como arcana. Escolha uma magia de 6° nível da lista de magias de bruxo como sua arcana.

Você pode conjurar essa magia arcana uma vez sem gastar um espaço de magia. Você deve terminar um descanso longo antes de poder fazer isso novamente.

Em nível altos, você adquire mais magias de bruxo de sua escolha que podem ser conjuradas dessa forma: uma magia de 7° nível no 13° nível, uma magia de 8° nível no 15° nível e uma magia de 9° nível no 17° nível. Você recupera todos os usos de sua Arcana Mística quando você termina um descanso longo.

Mestre Místico

No 20° nível, você pode recarregar sua reserva interior de poder místico quando suplicar ao seu patrono para recuperar espaços de magia gastos. Você pode gastar 1 minuto suplicando pela ajuda do seu patrono para recuperar todos os espaços de magia gastos da sua característica Magia de Pacto. Uma vez que você recuperou espaços de magia com essa característica, você deve terminar um descanso longo antes de fazê-lo novamente.

Sua Dádiva do Pacto

Cada opção de Dádiva do Pacto produz uma criatura ou objeto especial que reflete a natureza do seu patrono.

Pacto da Corrente. Seu familiar é mais esperto que um familiar típico. Sua forma padrão pode ser reflexo do seu patrono, com sprites e pseudodragões vinculados à Arquifada e diabretes e quasits vinculados ao Corruptor. Devido à natureza inescrutável do Grande Antigo, qualquer familiar é aceitável para ele.

Pacto da Lâmina. Se o seu patrono for a Arquifada, sua arma deveria ser uma lâmina fina entalhada com frondosas videiras. Se você serve o Corruptor, sua arma poderia ser um machado feito de metal negro e adornado com chamas decorativas. Se o seu patrono for o Grande Antigo, sua arma deveria ser uma lança de aparência antiga, com gemas encrustadas na sua ponta, esculpida para se parecer com um terrível olho aberto.

Pacto do Tomo. Seu Livro das Sombras deveria ser um tomo elegante com adornos em suas pontas e repleto de magias de encantamento e ilusão dado a você nobremente pela Arquifada. Ele poderia ser um tomo pesado costurado com couro de demônio e cravado com ferro, contendo magias de conjuração e rico em conhecimento proibido sobre regiões sinistras do cosmos, um presente do Corruptor. Ou poderia ser um diário esfarrapado de um lunático que enlouqueceu ao contatar o Grande Antigo, contendo restos de magias que apenas sua insanidade crescente permite que você as entenda e conjure.

Patronos Transcendentais

Os seres que servem os bruxos como seus patronos são poderoso habitantes de outros planos de existência – não são deuses, mas tem poderes praticamente divinos. Vários patronos concedem aos seus bruxos acesso a diferentes poderes e invocações, e esperam favores significativos em troca.

Alguns patronos reúnem bruxos, distribuindo conhecimento místico praticamente de graça ou gabam-se de sua habilidade de controlar os mortais a sua vontade. Outros patronos concedem seus poderes apenas a contragosto e farão um pacto apenas com um bruxo. Bruxos que servem o mesmo patrono devem ver um ao outro como aliados, irmãos ou rivais.

A Arquifada

Seu patrono é um senhor ou senhora das fadas, uma criatura lendária que detém segredos que foram esquecidos antes das raças mortais nascerem. As motivações desses seres são, muitas vezes, inescrutáveis e, as vezes, excêntricas e podem envolver esforços para adquirir grandes poderes mágicos ou resolução de desavenças antigas. Incluem-se dentre esses seres o Príncipe do Frio; a Rainha do Ar e Trevas, regente da Corte do Crepúsculo; Titania da Corte do Verão; seu cônjuge, Oberon, o Senhor Verdejante; Hyrsam, o Príncipe dos Tolos; e bruxas antigas.

Lista de Magia Expandida

A Arquifada permite que você escolha magias de uma lista expandida quando você for aprender magias de bruxo. As seguintes magias são adicionadas a sua lista de magias de bruxo.

Magias Expandidas da Arquifada

Nível de Magia	Magias
1°	*fogo das fadas, sono*
2°	*acalmar emoções, força fantasmagórica*
3°	*piscar, ampliar plantas*
4°	*dominar besta, invisibilidade maior*
5°	*dominar pessoa, similaridade*

Presença Feérica

A partir do 1° nível, seu patrono concede a você a habilidade de projetar a sedução e temeridade da presença da fada. Com uma ação, você pode fazer com que cada criatura num cubo de 3 metros centrado em você, faça um teste de resistência de Sabedoria com uma CD igual a de sua magia de bruxo. As criaturas que falharem no teste ficaram enfeitiçadas ou amedrontadas por você (à sua escolha) até o início do seu próximo turno.

Quando você usar essa característica, você não poderá utilizá-la novamente antes de realizar um descanso curto ou longo.

Névoa de Fuga

A partir do 6° nível, você pode desaparecer em uma lufada de névoa em resposta a alguma ofensa. Quando você sofrer dano, você pode usar sua reação para ficar invisível e se teletransportar a até 18 metros para um espaço desocupado que você possa ver. Você permanece invisível até o início do seu próximo turno ou até realizar um ataque ou conjurar uma magia.

Após usar essa características, você não poderá utilizá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

Defesa Sedutora

A partir do 10° nível, seu patrono ensina você como voltar as magias de efeito mental dos seus inimigos contra eles. Você não pode ser enfeitiçado e, quando outra criatura tenta enfeitiçá-lo, você pode usar sua reação para tentar reverter o encanto de volta aquela criatura. A criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria contra a CD da sua magia de bruxo ou ficara enfeitiçado por 1 minuto ou até a criatura sofrer dano.

Delírio Sombrio

Começando no 14° nível, você pode imergir uma criatura num reino ilusório. Com um ação, escolha uma criatura que você possa ver a até 18 metros de você. Ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria contra a CD da sua magia de bruxo. Se ela falhar, ela ficará enfeitiçada ou amedrontada por você (à sua escolha) por 1 minuto ou até você quebrar sua concentração (como se você estivesse se concentrando em uma magia). Esse efeito termina prematuramente se a criatura sofrer dano.

Até que essa ilusão termine, a criatura acredita que está perdida num reino enevoado, a aparência desse reino fica a seu critério. A criatura só pode ver e ouvir a si mesma, a você e a sua ilusão.

Você deve terminar um descanso curto ou longo antes de poder usar essa característica novamente.

O Corruptor

Você realizou um pacto com um corruptor dos planos de existência inferiores, um ser cujos objetivos são o mal, mesmo se você se opor a esses objetivos. Tais seres desejam corromper ou destruir todas as coisas, em última análise, até mesmo você. Corruptores poderosos o bastante para forjar pactos incluem lordes demônios como Demogorgon, Orcus, Fraz'Urb-luu e Bafomé; arquidiabos como Asmodeus, Dispater, Mefistófeles e Belial; senhores das profundezas e balors que sejam excepcionalmente poderosos; e ultraloths e outros senhores dos yugoloths.

Lista de Magia Expandida

O Corruptor permite que você escolha magias de uma lista expandida quando você for aprender magias de bruxo. As seguintes magias são adicionadas a sua lista de magias de bruxo.

Magias Expandidas do Corruptor

Nível de Magia	Magias
1°	*mãos flamejantes, comando*
2°	*cegueira/surdez, raio ardente*
3°	*bola de fogo, névoa fétida*
4°	*escudo de fogo, muralha de fogo*
5°	*coluna de chamas, consagrar*

Bênção do Obscuro

A partir do 1° nível, quando você reduzir uma criatura hostil a 0 pontos de vida, você ganha uma quantidade de pontos de vida temporários igual ao seu modificador de Carisma + seu nível de bruxo (mínimo 1).

Sorte do Próprio Obscuro

A partir do 6° nível, você pode pedir ao seu patrono para alterar o destino em seu favor. Quando você realizar um teste de habilidade ou um teste de resistência, você pode usar essa característica para adicionar 1d10 a sua jogada. Você pode fazer isso após ver sua jogada inicial, mas antes que qualquer efeito da jogada ocorra.

Após usar essa características, você não poderá utilizá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

Resistência Demoníaca

A partir do 10° nível, você pode escolher um tipo de dano quando você terminar um descanso curto ou longo. Você adquire resistência contra esse tipo de dano até você escolher um tipo de dano diferente com essa característica. Dano causado por armas mágicas ou armas de prata ignoram essa resistência.

Lançar no Inferno

A partir do 14° nível, quando você atingir uma criatura com um ataque, você pode usar essa característica para, instantaneamente, transportar o alvo para os planos inferiores. A criatura desaparece e é jogada para um lugar similar a um pesadelo.

No final do seu turno, o alvo retorna ao lugar que ela ocupava anteriormente, ou para o espaço desocupado mais próximo. Se o alvo não for um corruptor, ele sofre 10d10 de dano psíquico à medida que toma conta da experiência traumática.

Após usar essa características, você não poderá utilizá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

O Grande Antigo

Seu patrono é uma entidade misteriosa cuja natureza é profundamente alheia ao tecido da realidade. Ela deve ter vindo do Reino Distante, o espaço além da realidade, ou ela pode ser um dos deuses anciãos conhecido apenas nas lendas. Seus motivos são incompreensíveis para os mortais e seu conhecimento é tão imenso e antigo que, até mesmo, as mais grandiosas bibliotecas desbotam em comparação com os vastos segredos que ele detém. O Grande Antigo pode desconhecer a sua existência ou ser totalmente indiferente a você, mas os segredos que você desvendou permitem que você obtenha suas magias dele.

Entidades desse tipo incluem Ghaunadar, conhecido como Aquele que Espreita; Tharizdun, o Deus Acorrentado; Dendar, a Serpente da Noite; Zargon, o Retornado; Grande Cthulhu; entre outros seres insondáveis.

Lista de Magia Expandida
O Grande Antigo permite que você escolha magias de uma lista expandida quando você for aprender magias de bruxo. As seguintes magias são adicionadas a sua lista de magias de bruxo.

Magias Expandidas do Grande Antigo

Nível de Magia	Magias
1°	*sussurros dissonantes, riso histérico de Tasha*
2°	*detectar pensamentos, força fantasmagórica*
3°	*clarividência, enviar mensagem*
4°	*dominar besta, tentáculos negros de Evard*
5°	*dominar pessoa, telecinésia*

Despertar a Mente
A partir do 1° nível, seu conhecimento alienígena concede a você a habilidade de tocar a mente de outras criaturas. Você pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura que você possa ver a até 9 metros de você. Você não precisa partilhar um idioma com a criatura para compreender suas expressões telepáticas, mas a criatura deve ser capaz de compreender pelo menos um idioma.

Proteção Entrópica
A partir do 6° nível, você aprende a se proteger magicamente contra ataques e a transformar os ataques mal sucedidos de seus inimigos em boa sorte pra você. Quando uma criatura realizar uma jogada de ataque contra você, você pode usar sua reação para impor desvantagem nesse jogada. Se o ataque errar você, sua próxima jogada de ataque contra essa criatura recebe vantagem se você o fizer antes do final do seu próximo turno.

Após usar essa características, você não poderá utilizá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

Escudo de Pensamentos
A partir do 10° nível, seus pensamentos não podem ser lidos através de telepatia ou outros meios, a não ser que você permita. Você também adquire resistência a dano psíquico e, toda vez que uma criatura causar dano psíquico a você, essa criatura sofre a mesma quantidade de dano que você sofreu.

Criar Lacaio
No 14° nível, você adquire a habilidade de infectar a mente de um humanoide com a magia alienígena do seu patrono. Você pode usar sua ação para tocar um humanoide incapacitado. Essa criatura então, ficará enfeitiçada por você até que a magia *remover maldição* seja conjurada sobre ela, a condição enfeitiçado seja removida dela ou você use essa característica novamente.

Você pode se comunicar telepaticamente com a criatura enfeitiçada contanto que ambos estejam no mesmo plano de existência.

Invocações Místicas
Se uma invocação mística tiver pré-requisitos, você deve possuí-los para que possa aprendê-la. Você pode aprender a invocação ao mesmo tempo que adquire os pré-requisitos dela. O pré-requisito de nível nas invocações se refere ao nível de bruxo, não ao nível de personagem.

Armadura de Sombras
Você pode conjurar *armadura arcana* em si mesmo, à vontade, sem precisar gastar um espaço de magia ou componentes materiais.

Correntes de Cárceri
Pré-requisito: 15° nível, característica Corrente de Cárceri

Você pode conjurar *imobilizar monstro,* à vontade – tendo como alvo um celestial, corruptor ou elemental – sem precisar gastar um espaço de magia ou componentes materiais. Você deve terminar um descanso longo antes de poder usar essa invocação na mesma criatura novamente.

Encharcar a Mente
Pré-requisito: 5° nível

Você pode conjurar *lentidão,* uma vez, usando um espaço de magia de bruxo. Você não pode fazer isso novamente até terminar um descanso longo.

Escultor de Carne
Pré-requisito: 7° nível

Você pode conjurar *metamorfose,* uma vez, usando um espaço de magia de bruxo. Você não pode fazer isso novamente até terminar um descanso longo.

Explosão Agonizante
Pré-requisito: truque rajada mística

Quando você conjura *rajada mística*, adicione seu modificador de Carisma ao dano causado quando atingir.

Explosão Repulsiva
Pré-requisito: truque rajada mística

Quando você atingir uma criatura com uma *rajada mística*, você pode empurrar a criatura até 3 metros para longe de você em linha reta.

Idioma Bestial
Você pode conjurar *falar com animais*, à vontade, sem precisar gastar um espaço de magia.

Influência Enganadora
Você ganha proficiência nas perícias Enganação e Persuasão.

Lacaios do Caos
Pré-requisito: 9° nível

Você pode lançar *conjurar elemental,* uma vez, usando um espaço de magia de bruxo. Você não pode fazer isso novamente até terminar um descanso longo.

Lâmina Sedenta
Pré-requisito: 5° nível, característica Pacto da Lâmina

Você pode atacar com sua arma do pacto duas vezes, ao invés de apenas uma, quando você usa a ação de Ataque no seu turno.

Lança Mística
Pré-requisito: truque rajada mística

Quando você conjura *rajada mística*, seu alcance será de 90 metros.

Larápio dos Cinco Destinos
Você pode conjurar *perdição,* uma vez, usando um espaço de magia de bruxo. Você não pode fazer isso novamente até terminar um descanso longo.

Livro de Segredos Antigos
Pré-requisito: Característica Pacto do Tomo

Você pode agora, registrar rituais mágicos no seu Livro das Sombras. Escolha duas magias de 1° nível que

possuam o descritor ritual da lista de magias de qualquer classe. A magia aparece no livro e não conta no número de magias que você conhece. Com o seu Livro das Sombras em mãos, você pode conjurar as magias escolhidas como rituais. Você não pode conjurar essas magias, exceto na forma de rituais, a não ser que você tenha aprendido elas através de outros meios. Você também pode conjurar uma magia de bruxo que você conheça como ritual se ela possuir o descritor ritual. Os rituais não precisam ser da mesma lista de magias.

Durante suas aventuras, você pode adicionar outras magias de ritual ao seu Livro das Sombras. Quando você encontrar tais magias, você pode adicioná-la ao livro se o nível da magia for igual ou inferior à metade do seu nível de bruxo (arredondado para baixo) e se você tiver tempo para gastar transcrevendo a magia. Para cada nível da magia, o processo de transcrição levará 2 horas e custará 50 po, devido às tintas raras necessárias para inscrevê-la.

Máscara das Muitas Faces
Você pode conjurar *disfarçar-se*, à vontade, sem precisar gastar um espaço de magia.

Mestre das Infindáveis Formas
Pré-requisito: 15° nível

Você pode conjurar *alterar-se*, à vontade, sem precisar gastar um espaço de magia.

Olhar de Duas Mentes
Você pode usar sua ação para tocar um humanoide voluntário e perceber através do seus sentidos até o final do seu próximo turno. Conquanto que a criatura esteja no mesmo plano de existência que você, você pode usar sua ação nas rodadas subsequentes para manter a conexão, estendendo a duração até o início do seu próximo turno. Enquanto estiver percebendo através dos sentidos de outra criatura, você aproveita os benefícios de todos os sentidos especiais possuídos pela criatura e você fica cego e surdo ao que está a sua volta.

Olhos do Guardião das Runas
Você pode ler todas as escritas.

Palavra Terrível
Pré-requisito: 7° nível

Você pode conjurar *confusão,* uma vez, usando um espaço de magia de bruxo. Você não pode fazer isso novamente até terminar um descanso longo.

Passo Ascendente
Pré-requisito: 9° nível

Você pode conjurar *levitação* em si mesmo, à vontade, sem precisar gastar um espaço de magia ou componentes materiais.

Salto Transcendental
Pré-requisito: 9° nível

Você pode conjurar *salto* em si mesmo, à vontade, sem precisar gastar um espaço de magia ou componentes materiais.

Sinal de Mau Agouro
Pré-requisito: 5° nível

Você pode conjurar *rogar maldição,* uma vez, usando um espaço de magia de bruxo. Você não pode fazer isso novamente até terminar um descanso longo.

Sorvedor de Vida
Pré-requisito: 12° nível, característica Pacto da Lâmina

Quando você atingir uma criatura com sua arma do pacto, a criatura sofre uma quantidade de dano necrótico adicional igual ao seu modificador de Carisma (mínimo 1).

Sussurros da Sepultura
Pré-requisito: 9° nível

Você pode conjurar *falar com os mortos*, à vontade, sem precisar gastar um espaço de magia.

Sussurros Sedutores
Pré-requisito: 7° nível

Você pode conjurar *compulsão,* uma vez, usando um espaço de magia de bruxo. Você não pode fazer isso novamente até terminar um descanso longo.

Uno com as Sombras
Pré-requisito: 5° nível

Quando você estiver em uma área de penumbra ou escuridão, você pode usar sua ação para ficar invisível até se mover ou realizar uma ação ou reação.

Vigor Abissal
Você pode conjurar *vitalidade falsa* em si mesmo, à vontade, como uma magia de 1° nível, sem precisar gastar um espaço de magia ou componentes materiais.

Visão da Bruxa
Pré-requisito: 15° nível

Você pode ver a verdadeira forma de qualquer metamorfo ou criatura oculta através de magias de ilusão ou transmutação contanto que a criatura esteja a até 9 metros de você e você tenha linha de visão.

Visão Diabólica
Você pode ver normalmente na escuridão, tanto mágica quanto normal, com um alcance de 36 metros.

Visão Mística
Você pode conjurar *detectar magia*, à vontade, sem precisar gastar um espaço de magia.

Visões de Reinos Distantes
Pré-requisito: 15° nível

Você pode conjurar *olho arcano*, à vontade, sem precisar gastar um espaço de magia.

Visões nas Brumas
Você pode conjurar *imagem silenciosa*, à vontade, sem precisar gastar um espaço de magia ou componentes materiais.

Voz do Mestre das Correntes
Pré-requisito: Característica Pacto da Corrente

Você pode se comunicar telepaticamente com seu familiar e perceber através dos sentidos do seu familiar enquanto ambos estiverem no mesmo plano de existência. Além disso, enquanto estiver percebendo através dos sentidos do seu familiar, você também poderá falar através dele com a sua voz, mesmo que seu familiar, normalmente, seja incapaz de falar.

Clérigo

Os braços e olhos erguem-se na direção do sol e com uma prece em seus lábios, um elfo começa a brilhar com luz própria, que irradia para curar seus surrados companheiros em batalha.

Com um cântico de batalha, um anão golpeia com seu machado por todos os lados, abrindo caminho em meio às linhas de orcs posicionadas contra ele, louvando os deuses por cada inimigo derrubado.

Invocando maldições contra as forças de mortos-vivos, um humano levanta seu símbolo sagrado enquanto a luz divina brilha ao seu redor, banindo as criaturas que há um momento atrás se amontoavam sobre seus companheiros.

Clérigos são intermediadores entre o mundo mortal e o distante plano dos deuses. Tão variados quanto os deuses que servem, clérigos se esforçam para ser a própria mão de seus deuses. Não é apenas um sacerdote comum, mas alguém investido de poder divino.

Curandeiros e Combatentes

Magia divina, como o nome sugere, é o poder dos deuses fluindo deles para o mundo mortal. Clérigos são os condutores desse poder, manifestando-o através de efeitos milagrosos. Os deuses não conferem esse poder a qualquer um que o queira, mas apenas àqueles escolhidos para cumprir o chamado.

Fazer uso do poder divino não envolve estudo ou treinamento. Um clérigo pode aprender ritos antigos e preces específicas, mas a habilidade de usar magias divinas depende de devoção e de uma intuição poderosa sobre os desejos da divindade.

Clérigos combinam o poder mágico de curar e inspirar seus aliados com magias que ferem e debilitam seus inimigos. Eles podem causar medo e pavor, espalhar pragas ou venenos, e até lançar fogo divino para consumir seus inimigos. Para aqueles malfeitores que merecem uma maça na têmpora, o clérigo se utiliza de seu treinamento de combate para enfrentar seus inimigos corpo-a-corpo, auxiliado pelo poder divino.

Agentes Divinos

Nem todo acólito ou servo em um templo ou santuário é necessariamente um clérigo. Alguns sacerdotes são chamados para uma vida simples de servidão, propagando a vontade de seu deus através de preces e sacrifício, e não através de magia ou poderio militar. Em algumas cidades, o sacerdócio equivale a um escritório político, visto como um degrau sólido para alcançar patamares superiores de autoridade e não envolvendo qualquer comunhão com a divindade. Clérigos verdadeiros são raros nas estruturas hierárquicas.

O Clérigo

Nível	Bônus de Proficiência	Características	Truques Conhecidos	— Espaços de Magia por Nível —								
				1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+2	Conjuração, Domínio Divino	3	2	–	–	–	–	–	–	–	–
2°	+2	Canalizar Dividade (1/descanso), Característica de Domínio Divino	3	3	–	–	–	–	–	–	–	–
3°	+2	–	3	4	2	–	–	–	–	–	–	–
4°	+2	Incremento no Valor de Habilidade	4	4	3	–	–	–	–	–	–	–
5°	+3	Destruir Mortos-Vivos (ND 1/2)	4	4	3	2	–	–	–	–	–	–
6°	+3	Canalizar Dividade (2/descanso), Característica de Domínio Divino	4	4	3	3	–	–	–	–	–	–
7°	+3	–	4	4	3	3	1	–	–	–	–	–
8°	+3	Incremento no Valor de Habilidade, Destruir Mortos-Vivos (ND 1), Característica de Domínio Divino	4	4	3	3	2	–	–	–	–	–
9°	+4	–	4	4	3	3	3	1	–	–	–	–
10°	+4	Intervenção Divina	5	4	3	3	3	2	–	–	–	–
11°	+4	Destruir Mortos-Vivos (ND 2)	5	4	3	3	3	2	1	–	–	–
12°	+4	Incremento no Valor de Habilidade	5	4	3	3	3	2	1	–	–	–
13°	+5	–	5	4	3	3	3	2	1	1	–	–
14°	+5	Destruir Mortos-Vivos (ND 3)	5	4	3	3	3	2	1	1	–	–
15°	+5	–	5	4	3	3	3	2	1	1	1	–
16°	+5	Incremento no Valor de Habilidade	5	4	3	3	3	2	1	1	1	–
17°	+6	Destruir Mortos-Vivos (ND 4), Característica de Domínio Divino	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18°	+6	Canalizar Dividade (3/descanso)	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19°	+6	Incremento no Valor de Habilidade	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20°	+6	Aprimoramento de Intervenção Divina	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Quando um clérigo inicia uma vida como aventureiro, geralmente é porque seu deus exigiu assim. Perseguir os objetivos de um deus geralmente envolve enfrentar perigos além dos limites da civilização, destruindo o mal ou buscando relíquias sagradas em tumbas antigas. Muitos clérigos são ainda requisitados para defender os adoradores de seu deus, o que pode significar combater ogros em fúria, negociar a paz entre nações ou selar um portal que permitiria que um corruptor entrasse no Plano Material.

A maioria dos clérigos aventureiros mantém conexões com templos e ordens de sua religião. Um templo pode pedir a ajuda de um clérigo ou um sumo-sacerdote pode ter poder suficiente para exigir seus serviços.

Criando um Clérigo

Quando você cria um clérigo, a questão mais importante a se considerar é qual divindade servirá e quais os princípios que levará consigo. O apêndice B inclui uma lista com diversas divindades do multiverso. Converse com seu Mestre para saber quais as divindades disponíveis na sua campanha.

Uma vez escolhida a divindade, considere qual o seu relacionamento com aquele deus. Você começou a servi-lo por vontade própria? Ou foi o deus que escolheu você, induzindo-o a servi-lo sem considerar sua vontade? Como os outros servos desse deus veem você: como um líder ou como um estorvo? Quais são seus objetivos maiores? A sua divindade tem algum plano especial para você? Ou você está tentando provar-se digno de uma causa maior?

Construção Rápida

Você pode fazer um clérigo rapidamente ao seguir estas sugestões. Primeiro, Sabedoria deve ser sua habilidade mais alta, seguido de Força ou Constituição. Segundo, escolha o antecedente Acólito.

Características de Classe

Como um clérigo, você adquire as seguintes características de classe.

Pontos de Vida

Dado de Vida: 1d8 por nível de clérigo
Pontos de Vida no 1° Nível: 8 + seu modificador de Constituição
Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d8 (ou 5) + seu modificador de Constituição por nível de clérigo após o 1°

Proficiências

Armaduras: Armaduras leves, armaduras médias, escudos
Armas: Todas as armas simples
Ferramentas: Nenhuma

Testes de Resistência: Sabedoria, Carisma
Perícias: Escolha duas dentre História, Intuição, Medicina, Persuasão e Religião

Equipamento

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (*a*) uma maça ou (*b*) um martelo de guerra (se for proficiente)
- (*a*) brunea, (*b*) armadura de couro ou (*c*) cota de malha (se for proficiente)
- (*a*) um besta leve e 20 virotes ou (*b*) qualquer arma simples
- (*a*) um pacote de sacerdote ou (*b*) um pacote de aventureiro
- Um escudo e um símbolo sagrado

Conjuração

Como um canalizador de poder divino, você pode conjurar magias de clérigo. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias de clérigo.

Truques

Você conhece três truques, à sua escolha, da lista de magias de clérigo. Você aprende truques de clérigo adicionais, à sua escolha, em níveis mais altos, como mostrado na coluna Truques Conhecidos da tabela O Clérigo.

Preparando e Conjurando Magias

A tabela O Clérigo mostra quantos espaços de magia você têm para conjurar suas magias de 1º nível e superiores. Para conjurar uma dessas magias, você precisa gastar um espaço do nível da magia ou superior. Você recupera todos os espaços gastos quando termina um descanso longo.

Você prepara a lista de magias disponíveis selecionando-as da lista de magias de clérigo. Você seleciona um número de magias igual ao seu modificador de Sabedoria + seu nível de clérigo (mínimo de uma magia). Essas magias devem ser de níveis que você possua espaços de magia.

Por exemplo, se você é um clérigo de 3º nível, você possui quatro espaços de magia de 1º nível e dois de 2º nível. Com Sabedoria 16, sua lista de magias preparadas pode incluir 6 magias, combinando as de 1º e 2º nível em qualquer ordem. Se você preparar a magia de 1º nível *curar ferimentos*, você pode conjurá-la com um espaço de magia de 1º ou de 2º nível. Ao conjurar a magia, você não a retira de sua lista de magias preparadas, podendo conjurá-la de novo se tiver espaços de magia disponíveis.

Você pode modificar a sua lista de magias preparadas quando termina um descanso longo. Preparar uma nova lista de magias de clérigo requer tempo gasto em preces e meditação: no mínimo 1 minuto por nível de magia para cada magia preparada.

Habilidade de Conjuração

Sabedoria é a sua habilidade para você conjurar suas magias de clérigo. O poder de suas magias vem da devoção que você tem ao seu deus. Você usa sua Sabedoria sempre que alguma magia se referir a sua habilidade de conjurar magias. Além disso, você usa o seu modificador de Sabedoria para definir a CD dos testes de resistência para as magias de clérigo que você conjura e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia.

CD para suas magias = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria

Modificador de ataque de magia = seu bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria

Conjuração de Ritual

Você pode conjurar qualquer magia de clérigo que você conheça como um ritual se ela possuir o descritor ritual.

Foco de Conjuração

Você pode usar um símbolo sagrado (encontrado no capítulo 5) como foco de conjuração das suas magias de clérigo.

Domínio Divino

Escolha um domínio relacionado à sua divindade: Conhecimento, Enganação, Guerra, Luz, Natureza, Tempestade ou Vida. Cada domínio é detalhado ao final da descrição da classe e, cada um, fornece exemplos dos deuses associados a eles. Essa escolha, realizada no 1º nível, concede magias de domínio e outras características. Ela também concede a você outras formas de utilizar seu Canalizar Divindade quando você ganhá-lo no 2º nível, bem como outros benefícios no 6º, 8º e 17º níveis.

Magias de Domínio

Cada domínio tem uma lista de magias – as magias de domínio – que você adquire nos níveis especificados pelo seu domínio. Quando você ganha uma magia de domínio, você sempre a tem preparada, e essa magia não conta no número de magias que você pode preparar a cada dia.

Se você tem uma magia de domínio que não aparece na lista de magias de clérigo, mesmo assim ela é uma magia de clérigo para você.

Canalizar Divindade

No 2º nível, você se torna capaz de canalizar energia diretamente de sua divindade, utilizando-a como combustível para efeitos mágicos. Você começa com dois efeitos: Expulsar Mortos-vivos e um efeito determinado pelo seu domínio. Alguns domínios conferem efeitos adicionais conforme você avança de nível, como consta na descrição de cada domínio.

Quando você usar seu Canalizar Divindade, você escolhe qual efeito quer criar. Você precisa terminar um descanso curto ou longo para usar a característica de novo.

Alguns efeitos requerem teste de resistência. Quando você usar um desses efeitos, a CD é igual a das suas magias de clérigo.

A partir do 6º nível, você pode Canalizar Divindade duas vezes entre descansos e a partir do 18º nível, três vezes. Você recupera os usos dessa característica quando termina um descanso curto ou longo.

Canalizar Divindade: Expulsar Mortos-Vivos

Usando uma ação, você levanta seu símbolo sagrado e murmura uma prece repreendendo os mortos-vivos. Cada morto-vivo que puder ver ou ouvir você em um raio de 9 metros a partir de você, deve fazer um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar, a criatura está expulsa por 1 minuto ou até sofrer algum dano.

Uma criatura expulsa deve usar seu turno para fugir da melhor forma possível e de forma alguma pode aproximar-se a mais de 9 metros de você por vontade própria. Ela também não pode usar reações. Como uma ação, a criatura pode apenas realizar uma Disparada ou tentar escapar de um efeito que a impeça de se mover. Se não há lugar para ir, a criatura pode usar a ação Esquivar.

Incremento no Valor de Habilidade

Quando você atinge o 4° nível e novamente no 8°, 12°, 16° e 19° nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

Destruir Mortos-Vivos

A partir do 5º nível, quando um morto-vivo falhar no teste de resistência contra a sua característica Expulsar Mortos-vivos, ele é instantaneamente destruído se o Nível de Desafio dele for menor ou igual ao valor da tabela Destruir Mortos-vivos, de acordo com seu nível de clérigo.

Destruir Mortos-Vivos

Nível de Clérigo	Destrói Mortos-Vivos de ND
5°	1/2 ou menor
8°	1 ou menor
11°	2 ou menor
14°	3 ou menor
17°	4 ou menor

Intervenção Divina

A partir do 10º nível, você pode rogar à sua divindade para que auxilie você em uma árdua tarefa.

Implorar pelo auxílio requer uma ação. Você precisa descrever o que busca e realizar uma rolagem de dado de percentagem. Se o resultado for menor ou igual ao seu nível de clérigo, sua divindade intervém. O Mestre escolhe a natureza da intervenção. O efeito de qualquer magia de clérigo ou magia de domínio é apropriado como resultado.

Se sua divindade intervir, você fica impedido de usar essa característica de novo por 7 dias. Do contrário, você pode usá-la de novo após terminar um descanso longo.

No 20º nível, seus pedidos de intervenção funcionam automaticamente, sem necessidade de rolagem de dados.

Domínios Divinos

Em um panteão, cada divindade tem influência sobre certos aspectos da vida mortal e da civilização, chamados de domínios divinos. Juntando-se os domínios sobre os quais uma divindade tem influência, têm-se um conjunto denominado portfólio da divindade. Por exemplo, o portfólio do deus grego Apolo inclui os domínios do Conhecimento, da Luz e da Vida. Como um clérigo, você escolhe um aspecto de sua divindade para enfatizar, ganhando os poderes relativos àquele domínio.

Essa escolha pode ainda corresponder a um grupo dedicado àquele deus. Apolo, por exemplo, pode ser venerado em uma região como Phoebus ("radiante") Apolo, enfatizando sua associação sobre o domínio da Luz, e em outro local como Apolo Acesius ("curandeiro"), enfatizando seu domínio sobre a Vida. Da mesma forma, o domínio que você escolher poderia simplesmente representar uma preferência pessoal, o aspecto da divindade que mais agrada você.

A descrição de cada domínio inclui exemplos de divindades que têm influência sobre eles. Estão incluídos deuses dos mundos dos Reinos Esquecidos, Greyhawk, Dragonlance e de Eberron, além dos antigos panteões Celta, Egípcio, Grego e Nórdico.

Domínio do Conhecimento

Os deuses do conhecimento – como Oghma, Boccob, Gilean, Aureon e Thoth – valorizam o estudo e compreensão acima de tudo. Alguns ensinam que o conhecimento deve ser coletado e partilhado em bibliotecas e universidades ou promovem o conhecimento prático do artesanato e da invenção. Algumas divindades escondem conhecimentos e os mantem em segredo para si mesmos. E outros prometem a seus seguidores que eles ganharão poderes tremendos se desvendarem os segredos do multiverso. Os seguidores desses deuses estudam conhecimento exotérico, coletam tomos antigos, escavam locais secretos da terra e aprendem tudo que podem. Alguns deuses do conhecimento que promovem a prática de ofícios e criação incluem deuses da forja como Gond, Reorx, Onatar, Moradin, Hefesto e Goibhniu.

Magias do Domínio do Conhecimento

Nível de Clérigo	Magias
1°	*comando, identificação*
3°	*augúrio, sugestão*
5°	*dificultar detecção, falar com os mortos*
7°	*olho arcano, confusão*
9°	*conhecimento lendário, vidência*

Bênçãos do Conhecimento

No 1° nível, você aprende dois idiomas, à sua escolha. Você também se torna proficiente em duas perícias, à sua escolha, dentre as seguintes: Arcanismo, História, Natureza ou Religião.

Seu bônus de proficiência é dobrado em qualquer teste de habilidade que você fizer usando qualquer dessas perícias.

Canalizar Divindade: Conhecimento das Eras

A partir do 2° nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para beber da fonte divina do conhecimento. Com uma ação, você escolhe uma perícia ou ferramenta. Por 10 minutos, você terá proficiência com a perícia ou ferramenta escolhida.

Canalizar Divindade: Ler Pensamentos

No 6° nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para ler a mente de uma criatura. Você pode, então, usar seu acesso a mente da criatura para comandá-la.

Com uma ação, escolha uma criatura que você possa ver que esteja a até 18 metros de você. Essa criatura deve realizar um teste de resistência de Sabedoria, se for bem sucedida nesse teste, você não poderá usar essa característica contra ela novamente até terminar um descanso longo.

Se a criatura falhar no teste, você pode ler seus pensamentos superficiais (aqueles mais atuais, que refletem suas emoções e no que você está pensando constantemente) quando estiver a até 18 metros de você. Esse efeito dura por 1 minuto.

Durante esse tempo, você pode usar sua ação para terminar esse efeito e conjurar a magia *sugestão* na criatura sem gastar um espaço de magia. O alvo falha automaticamente no teste de resistência contra essa magia.

Conjuração Poderosa

A partir do 8° nível, você adiciona seu modificador de Sabedoria no dano causado por qualquer truque de clérigo.

Visões do Passado

A partir do 17° nível, você pode convocar visões do passado relacionadas a um objeto que você esteja segurando ou sobre o ambiente ao seu redor. Você gasta pelo menos 1 minuto meditando e rezando, então, recebe oníricos vislumbres turvos dos eventos recentes. Você pode meditar dessa maneira por um número de minutos igual ao seu valor de Sabedoria e deve manter a concentração durante esse tempo, como se você estivesse conjurando uma magia.

Quando você usa essa característica, você não pode usá-la novamente até terminar um descanso curto ou longo.

Leitura de Objeto. Ao segurar um objeto enquanto medita, você pode ter visões do dono anterior do objeto. Depois de meditar por 1 minuto, você descobre como o antigo dono adquiriu e perdeu o objeto, assim como o evento recente mais significativo envolvendo o objeto e seu dono. Se o objeto foi portado por outra criatura num passado recente (dentro de um número de dias igual ao seu valor de Sabedoria), você pode gastar 1 minuto adicional, por cada dono, para descobrir as mesmas informações sobre essa criatura.

Leitura Local. À medida que você medita, você tem visões dos eventos recentes nas suas vizinhanças próximas (uma sala, rua, túnel, clareira, ou similar, de até 15 metros cúbicos), voltando um número de dias igual ao seu valor de Sabedoria. Para cada minuto que você meditar, você descobre sobre um evento significativo, a partir dos mais recentes. Eventos significativos, normalmente envolvem emoções fortes, como batalhas e traições, casamentos e assassinatos, nascimentos e funerais. No entanto, também podem incluir eventos mais mundanos, que podem ser, no entanto, relevantes na sua situação atual.

Domínio da Enganação

Deuses da enganação – como Tymora, Beshaba, Olidammara, o Viajante, Garl Glittergold e Loki – são causadores de travessuras e instigadores que se mantem como um desafio constante para a aceitação das ordens tanto de mortais quanto dos deuses. Eles são patronos dos ladrões, trapaceiros, apostadores, rebeldes e libertadores. Seus clérigos são uma força intrometida no mundo, ferindo orgulhos, zombando de tiranos, roubando dos ricos, libertando cativos e desrespeitando tradições vazias. Eles preferem subterfúgio, trapaças, enganação e rouba no lugar do confronto direto.

Magias do Domínio da Enganação

Nível de Clérigo	Magias
1°	*enfeitiçar pessoa, disfarçar-se*
3°	*reflexos, passos sem pegadas*
5°	*piscar, dissipar magia*
7°	*porta dimensional, metamorfose*
9°	*dominar pessoa, modificar memória*

Bênção do Trapaceiro

A partir do momento em que você escolhe esse domínio, no 1° nível, você pode usar sua ação para tocar uma criatura voluntária além de você mesmo para conceder vantagem em testes de Destreza (Furtividade). Essa bênção dura por 1 hora ou até você usar essa característica novamente.

Canalizar Divindade: Invocar Duplicidade
A partir do 2° nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para criar uma duplicada ilusória de si mesmo.

Com uma ação, você cria uma ilusão perfeita de si mesmo que dura por 1 minuto ou até você perder sua concentração (como se você estivesse se concentrando em uma magia). A ilusão aparece em um espaço desocupado que você possa ver a até 9 metros de você. Com uma ação bônus, no seu turno, você pode mover a ilusão até 9 metros para um espaço que você possa ver, mas ela deve permanecer a até 36 metros de você.

Pela duração, você pode conjurar magias como se você estivesse no espaço ocupado pela ilusão, mas você deve usar seus próprios sentidos. Além disso, quando ambos você e sua ilusão estiverem a 1,5 metro de uma criatura que possa ver a ilusão, você tem vantagem nas jogadas de ataque contra essa criatura, devido a distração causada no alvo pela ilusão.

Canalizar Divindade: Manto de Sombras
No 6° nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para desaparecer.

Com uma ação, você se torna invisível até o final do seu próximo turno. Você se torna visível se atacar ou conjurar uma magia.

Golpe Divino
No 8º nível, você ganha a habilidade de imbuir seus ataques com arma com veneno – uma dádiva da sua divindade. Uma vez em cada um de seus turnos, quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, você pode fazer o ataque causar 1d8 de dano de veneno extra ao alvo. Quando alcançar o 14º nível, o dano extra aumenta para 2d8.

Duplicidade Aprimorada
A partir do 17° nível, você pode criar até quatro duplicatas de você, ao invés de uma, quando usar Invocar Duplicidade. Com uma ação bônus, no seu turno, você pode mover quantas duplicadas quiser até 9 metros, até no máximo de 36 metros de distância.

Domínio da Guerra

A guerra tem muitas manifestações. Ela pode tornar pessoas comuns em heróis. Ela pode ser desesperadora e horripilante, com atos de crueldade e covardia obscurecendo momentos de bravura e coragem. Em ambos os casos, os deuses da guerra zelam pelos guerreiros e os recompensa pelos seus grandes feitos. Os clérigos de tais deuses se sobressaem em batalha, inspirando os outros a lutar o bom combate ou oferecendo atos de violência como suas orações. Entre os deuses da guerra estão inclusos campeões da honra e bravura (como Torm, Heironeous e Kir-Jolith) assim como deuses da destruição e pilhagem (como Erythnul, a Fúria, Gruumsh e Ares) e deuses da conquista e dominação (como Bane, Hextor e Maglubiyet). Outros deuses da guerra (como Tempus, Nike e Nuada) tomam uma postura mais neutra, promovendo a guerra em todas as suas manifestações e apoiando os guerreiros em qualquer circunstância.

Magias do Domínio da Guerra

Nível de Clérigo	Magias
1°	*auxílio divino, escudo da fé*
3°	*arma mágica, arma espiritual*
5°	*manto do cruzado, espíritos guardiões*
7°	*movimentação livre, pele de pedra*
9°	*coluna de chamas, imobilizar monstro*

Proficiência Adicional
No 1° nível, você adquire proficiência em armas marciais e em armaduras pesadas.

Sacerdote da Guerra
A partir do 1° nível, seu deus envia rajadas de inspiração a você quando você está engajado em combate. Quando você usa a ação de Ataque, você pode realizar um ataque com arma, com uma ação bônus.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo uma vez). Você recupera todos os usos gastos após terminar um descanso longo.

Canalizar Divindade: Ataque Dirigido
A partir do 2° nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para golpear com precisão sobrenatural. Quando você realiza uma jogada de ataque, você pode usar seu Canalizar Divindade para recebe +10 de bônus na jogada. Você realiza essa escolha depois de ver a rolagem, mas antes do Mestre dizer se o ataque atingiu ou errou.

Canalizar Divindade: Bênção do Deus da Guerra
No 6° nível, quando uma criatura a até 9 metros de você realizar uma jogada de ataque, você pode usar sua reação para conceder a criatura +10 de bônus nessa jogada, usando seu Canalizar Divindade. Você realiza essa escolha depois de ver a rolagem, mas antes do Mestre dizer se o ataque atingiu ou errou.

Golpe Divino
No 8º nível, você ganha a habilidade de imbuir seus ataques com energia divina. Uma vez em cada um de seus turnos, quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, você pode fazer o ataque causar 1d8 de dano extra de mesmo tipo do dano da arma ao alvo. Quando alcançar o 14º nível, o dano extra aumenta para 2d8.

Avatar da Batalha
A partir do 17° nível, você ganha resistência a dano de concussão, cortante e perfurante de ataques não-mágicos.

Domínio da Luz

Deuses da luz – como Helm, Lathander, Pholtus, Branchala, a Chama Prateada, Belenus, Apolo e Re-Horakhty – promovem os ideias do renascimento e renovação, verdade, vigilância e beleza, muitas vezes usando o símbolo do sol. Alguns desses deuses são retratados como o próprio sol ou como um cocheiro que carrega o sol através do céu. Outros são sentinelas incansáveis cujos olhos penetram cada sombra e veem através de cada enganação. Alguns são divindades da beleza e arte que ensinam que a arte é o veículo para o aprimoramento da alma. Clérigos de um deus da luz são almas esclarecidas infundidas com radiação e o poder divino da visão do discernimento, conhecidos por afastar as mentiras e incineras a escuridão.

Magias do Domínio da Luz

Nível de Clérigo	Magias
1°	*mãos flamejantes, fogo das fadas*
3°	*esfera flamejante, raio ardente*
5°	*luz do dia, bola de fogo*
7°	*guardião da fé, muralha de fogo*
9°	*coluna de chamas, vidência*

Truque Adicional
Quando você escolhe esse domínio no 1° nível, você ganha o truque *luz* se você ainda não o conhecia.

Labareda Protetora
Também a partir do 1° nível, você pode interpor luz divina entre você e uma criatura atacante. Quando você for atacado por uma criatura a até 9 metros de você que você pode ver, você pode usar sua reação para impor desvantagem na jogada de ataque, causando labaredas de luz na frente do atacante antes dele atingir ou errar. Um atacante que não puder ser cegado é imune a essa característica.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo uma vez). Você recupera todos os usos gastos após terminar um descanso longo.

Canalizar Divindade: Radiação do Amanhecer
A partir do 2° nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para criar uma explosão de luz solar, banindo a escuridão e causando dano radiante aos inimigos.

Com uma ação, você ergue seu símbolo sagrado e qualquer escuridão mágica num raio de 9 metros de você é dissipada. Além disso, cada criatura hostil a até 9 metros deve realizar um teste de resistência de Constituição. Uma criatura sofre dano radiante igual a 2d10 + seu nível de clérigo se falhar no teste e metade desse dano caso seja bem sucedida. Uma criatura que tenha cobertura total contra você não é afetada.

Labareda Aprimorada
No 6° nível, você também pode utilizar sua característica Labareda Protetora quando uma criatura que você possa ver a até 9 metros atacar outra criatura diferente de você.

Conjuração Poderosa
A partir do 8° nível, você adiciona seu modificador de Sabedoria no dano causado por qualquer truque de clérigo.

Coroa de Luz
A partir do 17° nível, você pode usar sua ação para ativar uma aura de luz solar que dura por 1 minuto ou até você dissipá-la usando outra ação. Você emite luz plena num raio de 18 metros e penumbra a até 9 metros além disso. Os seus inimigos na área de luz plena tem desvantagem nos testes de resistência contra suas magias que causam dano de fogo ou dano radiante.

Domínio da Natureza
Os deuses da natureza são tão variados como a própria natureza do mundo, desde deuses inescrutáveis de profundas florestas (como Silvanus, Obad-Hai, Chislev, Balinor e Pã) até divindades amigáveis associadas a alguma fonte ou bosque em particular (como Eldath). Druidas reverenciam a natureza como um todo e podem vir a servir essas divindades, praticando ritos misteriosos e recitando orações a muito esquecidas em sua própria língua secreta. Porém, muitos desses deuses também possuem clérigos, campeões que tem um papel mais ativo em promover os interesses particulares de um deus da natureza. Esses clérigos devem caçar monstruosidades malignas que usurpam dos bosques, abençoar a colheita dos fieis ou murchar a cultura dos que irritarem seus deuses.

Magias do Domínio da Natureza

Nível de Clérigo	Magias
1°	*amizade animal, falar com animais*
3°	*pele de árvore, crescer espinhos*
5°	*ampliar plantas, muralha de vento*
7°	*dominar besta, vinha esmagadora*
9°	*praga de insetos, caminhar em árvores*

Acólito da Natureza
No 1° nível, você aprende um truque de druida, à sua escolha. Você também ganha proficiência em uma das seguintes perícias, à sua escolha: Adestrar Animais, Natureza ou Sobrevivência.

Proficiência Adicional
Também a partir do 1° nível, você adquire proficiência com armaduras pesadas.

Canalizar Divindade: Enfeitiçar Animais e Plantas
A partir do 2° nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para enfeitiçar animais e plantas.

Com uma ação, você ergue seu símbolo sagrado e invoca o nome do seu deus. Cada besta ou criatura-planta que puder ver você num raio de 9 metros, deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se a criatura falhar, ela estará enfeitiçada por você durante 1 minuto ou até sofrer dano. Enquanto estiver enfeitiçada por você, ela será amistosa a você a as criaturas que você designar.

Amortecer Elementos
No 6° nível, quando você ou uma criatura a até 9 metros de você sofrer dano de ácido, frio, fogo, elétrico ou trovão, você pode usar sua reação para conceder resistência a criatura contra aquele tipo de dano.

Golpe Divino
No 8º nível, você ganha a habilidade de imbuir seus ataques com energia divina. Uma vez em cada um de seus turnos, quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, você pode fazer o atque causar 1d8 de dano de frio, fogo ou elétrico (à sua escolha) extra ao alvo. Quando alcançar o 14º nível, o dano extra aumenta para 2d8.

Senhor da Natureza
A partir do 17° nível, você ganha a habilidade de comandar animais e criaturas-planta. Enquanto a criatura estiver enfeitiçada pela sua característica Enfeitiçar Animais e Plantas, você pode usar uma ação bônus no seu turno para dizer verbalmente o que cada uma dessas criaturas devem fazer no próximo turno delas.

Domínio da Tempestade
Deuses cujo portfólio contenha o domínio da Tempestade – como Talos, Umberlee, Kord, Zeboim, o Devorador, Zeus e Thor – governam tormentas, mares e céus. Estão inclusos deuses dos relâmpagos e trovões, deuses dos terremotos, alguns deuses do fogo e certos deuses da violência, força física e coragem. Em alguns panteões, um deus com esse domínio comanda os outros deuses e é conhecido pela justiça rápida levada através de relâmpagos. Nos panteões de povos marítimos e

navegantes, deuses com esse domínio são divindades do oceano e patrono dos marinheiros. Deuses da tempestade enviam seus clérigos para inspirar pavor no povo comum, tanto para mantê-los no caminho da justiça e coragem quanto para oferecer sacrifícios de propiciação para afastar a ira divina.

Magias do Domínio da Tempestade

Nível de Clérigo	Magias
1°	*névoa obscurecente, onda trovejante*
3°	*lufada de vento, despedaçar*
5°	*convocar relâmpagos, nevasca*
7°	*controlar a água, tempestade de gelo*
9°	*onda destrutiva, praga de insetos*

Proficiência Adicional

A partir do 1° nível, você adquire proficiência em armas marciais e armaduras pesadas.

Ira da Tormenta

Também a partir do 1° nível, você pode repreender ataques violentamente. Quando uma criatura a 1,5 metro de você que você possa ver, atingir você com um ataque, você pode usar sua reação para forçar a criatura a realizar um teste de resistência de Destreza. A criatura sofre 2d8 de dano elétrico ou de trovão (à sua escolha) caso falhe no teste, e metade desse dano caso seja bem sucedido.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo uma vez). Você recupera todos os usos gastos após terminar um descanso longo.

Canalizar Divindade: Ira Destruidora

A partir do 2° nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para empunhar o poder da tormenta com ferocidade desmedida.

Quando você rolar dano elétrico ou trovejante, você pode usar seu Canalizar Divindade para causar o máximo de dano, ao invés de rolá-lo.

Golpe de Relâmpago

No 6° nível, quando você causa dano elétrico a uma criatura Grande ou menor, você também pode empurrá-la para até 3 metros de distância de você.

Golpe Divino

No 8º nível, você ganha a habilidade de imbuir seus ataques com energia divina. Uma vez em cada um de seus turnos, quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, você pode fazer o ataque causar 1d8 de dano trovejante extra ao alvo. Quando alcançar o 14º nível, o dano extra aumenta para 2d8.

Filho da Tormenta

A partir do 17° nível, você adquire deslocamento de voo igual a seu deslocamento de caminhada contanto que você não esteja no subterrâneo ou em local fechado.

Domínio da Vida

O domínio da vida foca na vívida energia positiva – uma das forças fundamentais do universo – que sustenta toda a vida. Os deuses da vida promovem a vitalidade e a saúde, curando os doentes e feridos, cuidando dos necessitados, além de afastar as forças da morte e hordas de mortos-vivos. Quase toda divindade não maligna pode alegar influência sobre esse domínio. Em particular divindades da agricultura (como Chauntea, Arawai e Demeter), do sol (como Lathander, Pelor e Re-Horakhty), da cura ou resistência (como Ilmater, Mishakal, Apolo e Diancecht), e do lar e comunidade (como Hestia, Hathor e Boldrei).

Magias do Domínio da Vida

Nível de Clérigo	Magias
1°	*bênção, curar ferimentos*
3°	*restauração menor, arma espiritual*
5°	*sinal de esperança, revivificar*
7°	*proteção contra a morte, guardião da fé*
9°	*curar ferimentos em massa, reviver os mortos*

Proficiência Adicional

Quando você escolhe este domínio no 1º nível, você ganha proficiência com armaduras pesadas.

Discípulo da Vida

Também no 1º nível, suas magias de cura são mais efetivas. Sempre que você conjurar uma magia de cura para recuperar pontos de vida, o alvo daquela magia recupera pontos de vida adicionais iguais a 2 + nível da magia.

Canalizar Divindade: Preservar a Vida

A partir do 2º nível, você pode usar seu Canalizar Divindade para curar os feridos.

Como uma ação, você usa seu símbolo sagrado para invocar energia que pode recuperar um total de 5 vezes seu nível de clérigo em pontos de vida. Você escolhe quaisquer criaturas a até 9 metros de você e divide esses pontos entre elas. Essa característica só pode curar as criaturas a até metade de seu máximo de pontos de vida. Você não pode usar essa característica em um morto-vivo ou constructo.

Curandeiro Abençoado

A partir do 6º nível, as magias que você conjurar para curar os outros também curam você. Quando conjurar uma magia de cura em outra criatura, você também recupera pontos de vida, em um total de 2 + nível da magia.

Golpe Divino

No 8º nível, você ganha a habilidade de imbuir seus ataques com poder divino. Uma vez em cada um de seus turnos, quando você acertar uma criatura com um ataque com arma, você pode fazer o ataque causar 1d8 de dano radiante extra ao alvo. Quando alcançar o 14º nível, o dano extra aumenta para 2d8.

Cura Suprema

A partir do 17º nível, quando você jogaria normalmente um ou mais dados para recuperar pontos de vida com uma magia, você usa o maior resultado possível nos dados. Por exemplo, ao invés de recuperar 2d6 pontos de vida, você recupera 12.

Druida

Erguendo um cajado retorcido envolto em azevinho, uma elfa invoca a fúria da tempestade e convoca raios explosivos de eletricidade para destruir os orcs carregando tochas que ameaçam sua floresta.

Se esgueirando, fora da vista, no alto da copa das árvores na forma de um leopardo, um humano espreita para fora da selva, em direção da estranha construção de um Templo do Elemental do Ar Maligno, mantendo os olhos fixos nas atividades dos cultistas.

Brandindo uma lâmina feita de puro fogo, um meio-elfo investe em direção a uma massa de soldados esqueléticos, destruindo a magia sobrenatural que deu as tolas criaturas o semblante falso de vida.

Quer seja convocando as forças elementais da natureza, ou emulando as criaturas do mundo animal, os druidas são encarnações da resistência, astúcia e fúria da natureza. Eles não se consideram donos da natureza. Ao invés disso, eles se veem como extensões da vontade indomável da natureza.

Força da Natureza

Os druidas reverenciam a natureza acima de tudo, adquirindo suas magias e outros poderes mágicos, ou da força da natureza per si ou de uma divindade da natureza. Muitos druidas buscam uma espiritualidade mística de união transcendental com a natureza ao invés de se devotarem a uma entidade divina, enquanto outros servem deuses da natureza selvagem, animais ou forças elementais. As antigas tradições druídicas, algumas vezes são chamadas de Crença Antiga, contrastando com a adoração de deuses em templos ou santuários.

As magias de druida são orientadas para a natureza e para os animais – o poder da presa e garra, do sol e da lua, do fogo e da tormenta. Os druidas também adquirem a habilidade de transformarem em animais e alguns druidas fazem estudos pessoais dessa pratica, chegando até mesmo ao ponto de preferirem formas animais a suas formas naturais.

O Druida

Nível	Bônus de Proficiência	Características	Truques Conhecidos	Espaços de Magia por Nível 1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+2	Druídico, Conjuração	2	2	–	–	–	–	–	–	–	–
2°	+2	Círculo Druídico, Forma Selvagem	2	3	–	–	–	–	–	–	–	–
3°	+2	–	2	4	2	–	–	–	–	–	–	–
4°	+2	Aprimoramento de Forma Selvagem, Incremento no Valor de Habilidade	3	4	3	–	–	–	–	–	–	–
5°	+3	–	3	4	3	2	–	–	–	–	–	–
6°	+3	Característica de Círculo Druídico	3	4	3	3	–	–	–	–	–	–
7°	+3	–	3	4	3	3	1	–	–	–	–	–
8°	+3	Aprimoramento de Forma Selvagem, Incremento no Valor de Habilidade	3	4	3	3	2	–	–	–	–	–
9°	+4	–	3	4	3	3	3	1	–	–	–	–
10°	+4	Característica de Círculo Druídico	4	4	3	3	3	2	–	–	–	–
11°	+4	–	4	4	3	3	3	2	1	–	–	–
12°	+4	Incremento no Valor de Habilidade	4	4	3	3	3	2	1	–	–	–
13°	+5	–	4	4	3	3	3	2	1	1	–	–
14°	+5	Característica de Círculo Druídico	4	4	3	3	3	2	1	1	–	–
15°	+5	–	4	4	3	3	3	2	1	1	1	–
16°	+5	Incremento no Valor de Habilidade	4	4	3	3	3	2	1	1	1	–
17°	+6	–	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18°	+6	Corpo Atemporal, Magias da Besta	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19°	+6	Incremento no Valor de Habilidade	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20°	+6	Arquidruida	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Preservação do Equilíbrio

Para os druidas, a natureza existe em um equilíbrio precário. Os quatro elementos que fizeram o mundo – água, ar, fogo e terra – devem permanecer em equilíbrio. Se um elemento começar a ganhar mais poder que os outros, o mundo pode ser destruído, se transformando em um dos planos elementais e se despedaçando em seus componentes elementais. Por tanto, os druidas se opõem a cultos de Elementais Malignos e outros que promovem um elemento, excluindo os outros.

Os druidas também estão preocupados com o delicado equilíbrio ecológico que sustenta a vida animal e vegetal e a necessidade do povo civilizado de viver em harmonia com a natureza, não em oposição a ela. Os druidas aceitam a crueldade da natureza, mas odeiam o que não é natural, incluindo aberrações (como observadores e devoradores de mentes) e mortos-vivos (como zumbis e vampiros). Os druidas, as vezes, lideram incursões contra tais criaturas, especialmente quando os monstros invadem o território do druida.

Druidas, as vezes, são encontrados guardando locais sagrados ou vigiando regiões de natureza intocada. Porém, quando um perigo significante surge, ameaçando o equilíbrio da natureza ou as terras que eles protegem, os druidas tomam papeis mais ativos em combate contra as ameaças, como aventureiros.

Criando um Druida

Quando estiver fazendo um druida, considere o motivo de seu personagem ter um elo tão próximo com a natureza. Talvez, seu personagem vivesse em uma sociedade em que a Crença Antiga ainda prospera, ou foi criado por um druida após ser abandonado nas profundezas de uma floresta. Talvez, seu personagem teve um encontro dramático com um espirito da natureza, ficando face-a-face com uma águia gigante ou um lobo atroz e sobreviveu a experiência. Ou ainda, seu personagem nasceu durante uma tempestade ou erupção vulcânica épica, que foi interpretada como um sinal que, se tornar um druida era parte do destino do seu personagem.

Você sempre foi um aventureiro como parte do seu chamado druídico ou você primeiro gastou um tempo como um cuidador de um bosque ou fonte sagrados? Talvez, sua terra natal tenha sido manchada pelo mal e você ingressou na vida de aventuras com esperança de encontrar uma nova casa ou proposito.

Construção Rápida

Você pode construir um druida rapidamente seguindo essas sugestões. Primeiro, coloque seu valor de habilidade mais alto em Sabedoria, seguido de Constituição. Segundo, escolha o antecedente eremita.

Características de Classe

Como um druida, você adquire as seguintes características de classe.

Pontos de Vida

Dado de Vida: 1d8 por nível de druida
Pontos de Vida no 1° Nível: 8 + seu modificador de Constituição
Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d8 (ou 5) + seu modificador de Constituição por nível de druida após o 1°

Proficiências

Armaduras: Armaduras leves, armaduras médias, escudos (druidas não irão vestir armaduras ou usar escudos feitos de metal)
Armas: Clavas, adagas, dardos, azagaias, maças, bordões, cimitarras, foices, fundas e lanças.
Ferramentas: Kit de herbalismo

Testes de Resistência: Inteligência, Sabedoria
Perícias: Escolha duas dentre Arcanismo, Adestrar Animais, Intuição, Medicina, Natureza, Percepção, Religião e Sobrevivência

Equipamento

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (*a*) um escudo de madeira ou (*b*) qualquer arma simples
  (*a*) uma cimitarra ou (*b*) qualquer arma corpo-a-corpo simples
  (*a*) um pacote de estudioso ou (*b*) um pacote de explorador
- Armadura de couro, um pacote de aventureiro e um foco druídico

Druídico

Você conhece o Druídico, o idioma secreto dos druidas. Você pode falar esse idioma e usá-lo para deixar mensagens escondidas. Você e outros que conheçam esse idioma automaticamente veem tais mensagens. Outros perceberão a presença da mensagem se passarem num teste de Sabedoria (Percepção) CD 15, mas não conseguirão decifrá-lo sem magia.

Conjuração

Baseado na essência divina da própria natureza, você pode conjurar magias para moldar sua essência a sua vontade. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias de druida.

Truques

Você conhece dois truques, à sua escolha, da lista de magias de druida. Você aprende truques de druida adicionais, à sua escolha, em níveis mais altos, como mostrado na coluna Truques Conhecidos da tabela O Druida.

Preparando e Conjurando Magias

A tabela O Druida mostra quantos espaços de magia você têm para conjurar suas magias de 1º nível e superiores. Para conjurar uma dessas magias, você precisa gastar um espaço do nível da magia ou superior. Você recupera todos os espaços gastos quando termina um descanso longo.

Plantas e Florestas Sagradas

O druida tem certas plantas como sagradas, em particular o amieiro, freixo, bétula, elder, avelã, azevinho, zimbro, visco, carvalho, sorva, salgueiro e teixo. Druidas, muitas vezes, usam essas plantas como parte de seu foco de conjuração, incorporando lascas de carvalho ou teixo ou ramos de visco branco.

Da mesma forma, um druida usa tais madeiras para fazer outros objetos, com armas e escudos. O teixo está associado a morte e renascimento, então, empunhaduras de cimitarras ou foices seriam feitas com esse material. O freixo está associado com a vida e o carvalho com a força. Essas madeiras fazem excelentes cabos ou armas inteiras, como clavas ou bordões, assim como escudos. O amieiro é associado ao ar e seria usado para armas de arremesso, como dardos e azagaias.

Os druidas de regiões que não possuem as plantas descritas aqui, tem que escolher outras plantas para usos similares. Por exemplo, um druida de uma região desértica valorizaria a árvore da iúca e as plantas de cacto.

Você prepara a lista de magias disponíveis selecionando-as da lista de magias de Druida. Você seleciona um número de magias igual ao seu modificador de Sabedoria + seu nível de druida (mínimo de uma magia). Essas magias devem ser de níveis que você possua espaços de magia.

Por exemplo, se você é um druida de 3º nível, você possui quatro espaços de magia de 1º nível e dois de 2º nível. Com Sabedoria 16, sua lista de magias preparadas pode incluir 6 magias, combinando as de 1º e 2º nível em qualquer ordem. Se você preparar a magia de 1º nível *curar ferimentos*, você pode conjurá-la com um espaço de magia de 1º ou de 2º nível. Ao conjurar a magia, você não a retira de sua lista de magias preparadas, podendo conjurá-la de novo se tiver espaços de magia disponíveis.

Você pode modificar a sua lista de magias preparadas quando termina um descanso longo. Preparar uma nova lista de magias de druida requer tempo gasto em preces e meditação: no mínimo 1 minuto por nível de magia para cada magia preparada.

Habilidade de Conjuração

Sabedoria é a sua habilidade para você conjurar suas magias de druida, já que sua magia vem da sua devoção e sintonia com a natureza. Você usa sua Sabedoria sempre que alguma magia se referir a sua habilidade de conjurar magias. Além disso, você usa o seu modificador de Sabedoria para definir a CD dos testes de resistência para as magias de druida que você conjura e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia.

CD para suas magias = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria

Modificador de ataque de magia = seu bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria

Conjuração de Ritual

Você pode conjurar qualquer magia de druida que você conheça como um ritual se ela possuir o descritor ritual.

Foco de Conjuração

Você pode usar um foco druídico (encontrado no capítulo 5) como foco de conjuração das suas magias de druida.

Forma Selvagem

A partir do 2º nível, você pode usar sua ação para assumir magicamente a forma de uma besta que você já tenha visto antes. Você pode usar essa característica duas vezes. Você recupera os usos quando termina um descanso curto ou longo.

Seu nível de druida determina as bestas em que você pode se transformar, como mostrado na tabela Formas de Besta. No 2º nível, por exemplo, você pode se transformar em qualquer besta que possui nível de desafio 1/4 ou inferior que não possua deslocamento de voo ou natação.

Formas de Besta

Nível	ND Máx.	Limitações	Exemplo
2°	1/4	Sem deslocamento de voo ou natação	Lobo
4°	1/2	Sem deslocamento de voo	Crocodilo
8°	1	–	Águia gigante

Você pode continuar na forma de besta por um número de horas igual à metade do seu nível de druida (arredondado para baixo). Então, você volta a sua forma original, a não ser que você gaste outro uso dessa característica. Você pode reverter a sua forma normal

prematuramente usando uma ação bônus no seu turno. Você reverte automaticamente se cair inconsciente, cair a 0 pontos de vida ou morrer.

Enquanto estiver transformado, as seguintes regras se aplicam:

- Suas estatísticas de jogo são substituídas pelas estatísticas da besta, mas você mantem sua tendência, personalidade e valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma. Você também mantem suas proficiências em todas as suas perícias e testes de resistência, além de receber as proficiências da criatura. Se a criatura possuir a mesma proficiência que você e o bônus no bloco de estatística dela for maior que o seu, você usará o bônus da criatura no lugar do seu. Se a criatura possuir qualquer ação lendária ou de covil, você não pode usá-las.
- Quando você se transforma, você assume os pontos de vida e Dados de Vida da criatura. Quando você reverte a sua forma normal, você retorna ao número de pontos de vida que tinha antes de se transformar. Porém, se você reverter como resultado de ter caído a 0 pontos de vida, todo o dano excedente será transferido para a sua forma normal. Por exemplo, se você sofrer 10 pontos de dano em forma animal e tiver apenas 1 ponto de vida restante, você reverte e sofre 9 de dano. Contanto que o dano excedente não reduza você a 0 pontos de vida, você não cairá inconsciente.
- Você não pode conjurar magias e sua capacidade de fala ou de realizar qualquer ação que requeira mãos são limitadas pelas capacidades da forma da besta que você assumiu. Transformar-se não interrompe sua concentração em uma magia que você já tenha conjurado, no entanto, nem previne você de realizar ações que são parte da conjuração, como *convocar relâmpagos* que você já tenha conjurado.
- Você mantem os benefícios de todas as características de classe, raça ou outras fontes, e pode usá-las caso a nova forma seja fisicamente capaz de fazê-lo. No entanto, você não pode usar qualquer dos seus sentidos especiais, como visão no escuro, a não ser que a sua nova forma também tenha esse sentido.
- Você pode escolher se o seu equipamento cai no chão no seu espaço, é assimilado a sua nova forma ou é usado por ela. Equipamentos vestidos e carregados funcionam normalmente, mas o Mestre decide qual equipamento é viável para a nova forma vestir ou usar, baseado na forma e tamanho da criatura. O seu equipamento não muda de forma ou tamanho para se adaptar à nova forma e, qualquer equipamento que a nova forma não possa vestir deve, ou cair no chão ou ser assimilado por ela. Equipamentos assimilados não terão efeito até você deixar a forma.

Círculo Druídico

No 2° nível, você escolhe se identificar com um círculo de druidas: o Círculo da Terra ou o Círculo da Lua, ambos detalhados no final da descrição da classe. Sua escolha lhe concede características no 2° nível e novamente no 6°, 10° e 14° nível.

Incremento no Valor de Habilidade

Quando você atinge o 4° nível e novamente no 8°, 12°, 16° e 19° nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

Corpo Atemporal

Começando no 18° nível, a magia primordial que você controla faz com que você envelheça mais lentamente. Para cada 10 anos que passarem, seu corpo envelhece apenas 1.

Magias da Besta

A partir do 18° nível, você pode conjurar muitas das suas magias em qualquer forma que assumir usando a Forma Selvagem. Você pode realizar os componentes somáticos e verbais de uma magia de druida na forma de besta, mas você não é capaz de prover os componentes materiais.

Arquidruida

No 20° nível, você pode usar sua Forma Selvagem um número ilimitado de vezes.

Além disso, você pode ignorar os componentes verbais e somáticos das suas magias de druida, assim como qualquer componente material que não tenha custo e não seja consumido pela magia. Você recebe esse benefício tanto na sua forma normal, quanto na forma de besta da sua Forma Selvagem.

Círculos Druídicos

Apesar de suas organizações serem invisíveis para a maioria dos forasteiros, os druidas fazem parte de uma sociedade que se espalham pela terra, ignorando barreiras políticas. Todos os druidas são nominalmente membros de uma sociedade druídica, apesar de alguns indivíduos serem tão isolados que eles nunca chegaram a ver membros de alta patente da sociedade ou participaram de encontros druídicos. Os druidas consideram-se irmãos e irmãs. Como criaturas na natureza, no entanto, os druidas, as vezes, competem, ou mesmo caçam uns aos outros.

Em uma escala local, os druidas são organizados em círculos que partilham de certas perspectivas de natureza, equilíbrio e modos de um druida.

Círculo da Terra

O Círculo da Terra é constituído por místicos e sábios que salvaguardam conhecimento e ritos antigos através de uma vasta tradição oral. Esses druidas se encontram em círculos sagrados de árvores ou monólitos para sussurrar segredos primordiais em Druídico. Os membros mais sábios do círculo presidem como os sacerdotes-dirigentes de comunidades que creem na Crença Antiga, e servem como conselheiros para os governantes desses povos. Como membro desse círculo, sua magia é influenciada pela terra onde você é iniciado nos ritos misteriosos do círculo.

Truque Adicional

Quando você escolhe esse círculo no 2° nível, você aprende um truque de druida adicional, à sua escolha.

Recuperação Natural

A partir do 2° nível, você pode recuperar parte da sua energia mágica parando para fazer uma meditação e comunhão com a natureza. Durante um descanso curto, você escolhe espaços de magia gastos para recuperar. O espaço de magia pode ter um nível combinado igual ou menor que metade do seu nível de druida (arredondado para baixo) e, nenhum dos espaços pode ser de uma magia de 6° nível ou superior. Você não pode usar essa característica novamente até terminar um descanso longo.

Por exemplo, quando você for um druida de 4° nível, você pode recuperar até dois níveis em espaços de magia. Você pode recuperar, tanto uma magia de 2° nível, quanto duas magias de 1° nível.

Magias de Círculo

Sua conexão mística com a terra infunde você com a habilidade de conjurar certas magias. No 3°, 5°, 7° e 9° nível, você ganha acesso a magias de círculo ligadas ao terreno em que você se tornou druida. Escolha o terreno – ártico, costa, deserto, floresta, montanha, pântano, planície ou subterrâneo – e consulte a lista de magias associada.

Uma vez que você tenha acesso a uma magia de círculo, você sempre poderá prepará-la e ela não conta no número de magias que você pode preparar a cada dia. Se você tiver acesso a uma magia que não aparece na lista de magias de druida, a magia, no entanto, será uma magia de druida para você.

Ártico

Nível de Druida	Magias de Círculo
3°	*imobilizar pessoa, crescer espinho*
5°	*nevasca, lentidão*
7°	*movimentação livre, tempestade de gelo*
9°	*comunhão com a natureza, cone de frio*

Costa

Nível de Druida	Magias
3°	*passo nebuloso, reflexos*
5°	*andar na água, respirar água*
7°	*movimentação livre, controlar água*
9°	*vidência, conjurar elemental*

Deserto

Nível de Druida	Magias
3°	*nublar, silêncio*
5°	*criar alimentos, proteção contra energia*
7°	*praga, terreno alucinógeno*
9°	*muralha de pedra, praga de insetos*

Floresta

Nível de Druida	Magias
3°	*patas de aranha, pele de árvore*
5°	*convocar relâmpagos, crescer plantas*
7°	*adivinhação, movimentação livre*
9°	*comunhão com a natureza, passo de árvore*

Montanha

Nível de Druida	Magias
3°	*crescer espinho, patas de aranha*
5°	*mesclar-se às rochas, relâmpago*
7°	*moldar rochas, pele de pedra*
9°	*criar passagem, muralha de pedra*

Pântano

Nível de Druida	Magias
3°	*escuridão, flecha ácida*
5°	*andar na água, névoa fétida*
7°	*localizar criatura, movimentação livre*
9°	*vidência, praga de insetos*

Planície

Nível de Druida	Magias
3°	*invisibilidade, passos sem pegadas*
5°	*luz do dia, velocidade*
7°	*adivinhação, movimentação livre*
9°	*praga de insetos, sonho*

Subterrâneo

Nível de Druida	Magias
3°	*patas de aranha, teia*
5°	*forma gasosa, névoa fétida*
7°	*invisibilidade maior, moldar rochas*
9°	*praga de insetos, névoa mortal*

Caminho da Floresta
A partir do 6° nível, mover-se através de terreno difícil não-mágico não te custará nenhum movimento extra. Você também pode passar através de plantas não-mágicas sem ser atrasado por elas e sem sofrer dano delas se elas tiverem espinhos, espinhas ou perigos similares.

Além disso, você tem vantagem em testes de resistência contra plantas criadas magicamente ou manipuladas para impedir movimentação, como as criadas pela magia *constrição*.

Proteção Natural
Quando você atingir o 10° nível, você não pode ser enfeitiçado ou amedrontado por elementais ou fadas e você se torna imune a venenos e doenças.

Santuário Natural
A partir do 14° nível, as criaturas do mundo natural sentem sua ligação com a natureza e hesitarão em atacar você. Quando uma besta ou plantar atacar você, essa criatura deverá fazer um teste de resistência de Sabedoria contra uma CD igual a das suas magias de druida. Em uma falha, a criatura deve escolher um alvo diferente ou o ataque erra automaticamente. Em um sucesso, a criatura se torna imune a esse efeito por 24 horas.

A criatura está ciente deste efeito antes de resolver atacar você.

Círculo da Lua

Os druidas do Círculo da Lua são ferrenhos guardiões na natureza. Sua ordem se reuni nas noites de lua cheia para partilhar notícias e trocar informações. Eles assombram as partes mais profundas das florestas, onde eles podia ir por semanas a fio antes de cruzar o caminho de outro humanoide e, muito menos outro druida.

Tão mutável quanto a lua, um druida desse círculo poderia espreitar como um grande felino, voar sobre a copa das árvores como uma águia no dia seguinte e mergulhar pela vegetação rasteira como um urso para expulsar um monstro invasor. A selvageria está no sangue do druida.

Forma Selvagem de Combate
Quando você escolhe esse círculo, no 2° nível, você recebe a habilidade de usar sua Forma Selvagem no seu turno com uma ação bônus, ao invés de com uma ação.

Além disso, enquanto você estiver transformando pela sua Forma Selvagem, você pode usar uma ação bônus para gastar uma espaço de magia e ganhar 1d8 pontos de vida por nível do espaço de magia gasto.

Formas de Círculo
Os ritos do seu círculo garantem a você a habilidade de se transformar em formas animais mais poderosas. A partir do 2° nível, você pode usar sua Forma Selvagem para se transformar em uma besta com nível de desafio até 1 (você ignora a coluna ND Max da tabela Formas de Besta, mas ainda deve acatar as limitações descritas lá).

A partir do 6° nível, você pode se transformar em uma besta com nível de desafio tão alto quanto seu nível de druida dividido por 3, arredondado para baixo.

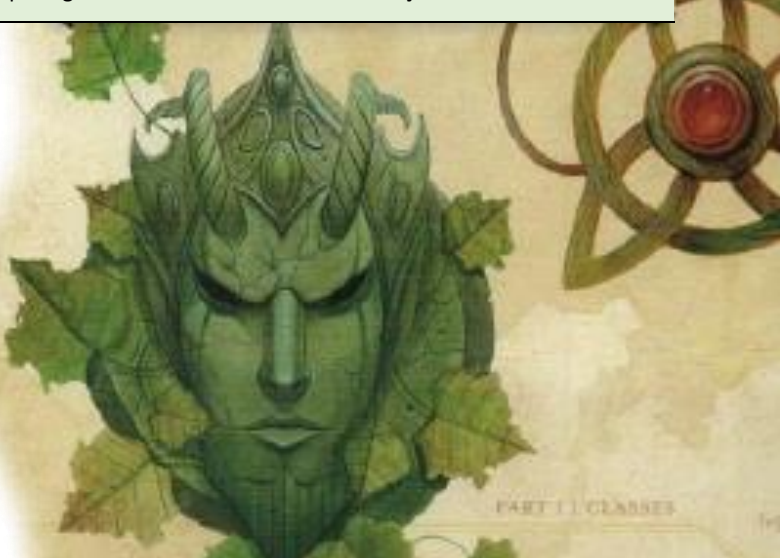
Ataque Primordial
A partir do 6° nível, seus ataques na forma de besta contam como mágicos com os propósitos de ultrapassar resistência e imunidade a ataques e danos não-mágicos.

Forma Selvagem de Elemental
No 10° nível, você pode gastar dois usos da sua Forma Selvagem, ao mesmo tempo, para se transformar em um elemental da água, elemental do ar, elemental do fogo ou elemental da terra.

Mil Formas
No 14° nível, você aprende a usar magia para alterar sua forma física de formas mais sutis. Você pode conjurar a magia *alterar-se* à vontade.

O Druida e os Deuses
Alguns druidas veneram as próprias forças da natureza, mas, a maioria dos druidas são devotados de uma das muitas divindades da natureza adoradas no multiverso (a lista de deuses encontrada no apêndice B inclui muitos desses deuses). A adoração desses deuses é, muitas vezes, considerada uma tradição mais antiga que as crenças de clérigos e pessoas urbanizadas. De fato, no mundo de Greyhawk, a doutrina druídica é chamada de Crença Antiga, e ela reivindica muitos adoradores dentre os agricultores, silvicultores, pescadores e outros que vivem perto da natureza. Essa tradição inclui a adoração da Natureza como força primordial acima de personificação, mas também engloba a adoração de Beory, a Mãe Oerth, assim como a devoção a Obad-Hai, Ehlonna e Ulaa.

Nos mundos de Greyhawk e dos Reinos Esquecidos, os círculos druídicos não estão normalmente conectados a fé de uma única divindade da natureza. Cada círculo dos Reinos Esquecidos, por exemplo, pode incluir druidas que reverenciam Silvanus, Mielikki, Eldath, Chauntea ou, até mesmo os ferozes Deuses da Fúria: Talos, Malar, Auril e Umberlee. Esses deuses da natureza são, muitas vezes, chamados de Primeiro Círculo, o primeiro entre os druidas, e muitos druidas consideram todos (até os mais violentos) como merecedores de veneração.

Os druidas de Eberron possuem crenças animistas, completamente desconectados do Soberano Anfitrião, dos Seis Sombrios ou de qualquer outra religião do mundo. Eles acreditam que cada coisa viva e cada fenômeno natural – sol, lua, vento, fogo e o próprio mundo – tem um espirito. Suas magias, portanto, são um meio de se comunicar e de comandar esses espíritos. Diferentes seitas druídicas, no entanto, possuem diferentes filosofias sobre o relacionamento mais adequado com esses espíritos entre si e com as forças da civilização. O Ashbound, por exemplo, acredita que a magia arcana é uma abominação contra a natureza, as Crianças do Inverno veneram as forças da morte e os Guardiões do Portal preservam tradições antigas destinadas a proteger o mundo da incursão de aberrações.

FEITICEIRO

Com olhos brilhando dourado, uma humana estica suas mãos e libera o fogo dracônico que queima em suas veias. A medida que um inferno consome seus oponentes, asas de couro surgem nas suas costas e ela ergue-se no ar.

Os longos cabelos balançam com a conjuração do vento, um meio elfo abre seus braços totalmente e joga a cabeça para trás. Erguendo-o momentaneamente do chão, uma onda de magia surge sobre ele, por meio dele e, fora dele, uma poderosa explosão de relâmpago.

Esgueirando-se atrás de uma estalagmite, uma halfling aponta seu dedo em um troglodita em investida. Uma explosão de chamas é liberada através do seu dedo e atinge a criatura. Ela toma cobertura atrás da formação rochosa com um sorriso, sem saber que sua magia selvagem deixou sua pele com um brilho azulado.

Os feiticeiros carregam um patrimônio mágico conferido a eles por uma linhagem exótica, alguma influência de outro mundo ou exposição a forças cósmicas desconhecidas. Não é possível estudar feitiçaria como se aprende um idioma, assim como não se aprende a viver uma vida lendária. Ninguém escolhe a feitiçaria: os poderes escolhem o feiticeiro.

MAGIA BRUTA

A magia é parte de todo feiticeiro, inundando corpo, mente e espirito com um poder latente que espera para ser dominado. Alguns feiticeiro carregam magia que emerge de uma antiga linhagem infundida com a magia dos dragões. Outros carregam uma magia bruta, incontrolável dentro de si, uma tormenta caótica que se manifesta de formas inexplicáveis.

A aparência dos poderes de feitiçaria são vastamente imprevisíveis. Algumas linhagens dracônicas produzem apenas um feiticeiro por geração, porém, em outras linhas de descendência, todos os indivíduos serão feiticeiros. A maior parte do tempo, os talentos de feitiçaria aparecem aparentemente ao acaso. Alguns feiticeiros não conseguem determinar a origem do seu poder, enquanto outros o relacionam com estranhos eventos de suas vidas. O toque de um corruptor, a bênção de uma dríade no nascimento de um bebê ou experimentar a água de uma fonte misteriosa podem conceder o dom da feitiçaria. Também é possível adquirir esse dom de uma divindade da magia, da exposição as forças elementais dos Planos Interiores ou do caos alucinante do Limbo ou ao vislumbrar o funcionamento interno da realidade.

Os feiticeiros não veem serventia em grimórios ou antigos tomos de conhecimento místico buscados pelos magos, nem buscam um patrono para conceder-lhes suas magias, como um bruxo faz. Ao aprender a explorar e canalizar sua própria magia inata, eles descobrem novas e incríveis formas de liberar esse poder.

PODERES INEXPLICÁVEIS

Os feiticeiros são raros no mundo e é incomum encontrar um feiticeiro que não esteja envolvido na vida de aventuras de alguma forma. Pessoas com poder mágico fluindo em suas veias descobrem cedo que o poder não gosta de ficar quieto. A magia de um feiticeiro gosta de ser exercida e tem uma tendência de fluir de maneiras imprevisíveis se não for chamada.

O Feiticeiro

Nível	Bônus de Proficiência	Pontos de Feitiçaria	Características	Truques Conhecidos	Magias Conhecidas	— Espaços de Magia por Nível — 1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+2	–	Conjuração, Origem de Feitiçaria	4	2	2	–	–	–	–	–	–	–	–
2°	+2	2	Fonte de Magia	4	3	3	–	–	–	–	–	–	–	–
3°	+2	3	Metamágica	4	4	4	2	–	–	–	–	–	–	–
4°	+2	4	Incremento no Valor de Habilidade	5	5	4	3	–	–	–	–	–	–	–
5°	+3	5	–	5	6	4	3	2	–	–	–	–	–	–
6°	+3	6	Característica de Origem de Feitiçaria	5	7	4	3	3	–	–	–	–	–	–
7°	+3	7	–	5	8	4	3	3	1	–	–	–	–	–
8°	+3	8	Incremento no Valor de Habilidade	5	9	4	3	3	2	–	–	–	–	–
9°	+4	9	–	5	10	4	3	3	3	1	–	–	–	–
10°	+4	10	Metamágica	6	11	4	3	3	3	2	–	–	–	–
11°	+4	11	–	6	12	4	3	3	3	2	1	–	–	–
12°	+4	12	Incremento no Valor de Habilidade	6	12	4	3	3	3	2	1	–	–	–
13°	+5	13	–	6	13	4	3	3	3	2	1	1	–	–
14°	+5	14	Característica de Origem de Feitiçaria	6	13	4	3	3	3	2	1	1	–	–
15°	+5	15	–	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	–
16°	+5	16	Incremento no Valor de Habilidade	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	–
17°	+6	17	Metamágica	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18°	+6	18	Característica de Origem de Feitiçaria	6	15	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19°	+6	19	Incremento no Valor de Habilidade	6	15	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20°	+6	20	Restauração Mística	6	15	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Muitas vezes, os feiticeiros tem motivações obscuras ou quixotescas que os leva a aventuras. Alguns buscam uma maior compreensão da força mágica que os infunde ou a resposta do mistério de sua origem. Outros, esperam encontrar uma forma de se livrar dele ou de liberar seu potencial máximo. Independente dos seus objetivos, os feiticeiros são tão uteis para um grupo de aventureiros quanto os magos, compensando a falta de variedade de conhecimento mágico com uma enorme flexibilidade no uso das magias que eles conhecem.

Criando um Feiticeiro

A pergunta mais importante a se considerar quando estiver criando seu feiticeiro é a origem do seu poder. Quando começar o seu personagem, você irá escolher uma origem que o vincula a uma linhagem dracônica ou a influência da magia selvagem, mas a fonte exata do seu poder cabe a você decidir. É uma maldição de família, passada a você de um ancestral distante? Ou algum evento extraordinário não apenas abençoou você com magia inerente mas também deixou uma cicatriz?

Como você se sente em relação ao poder mágico que corre através de você? Você o abraçou, tentando dominá-lo ou deleita-se com sua natureza imprevisível? Ele é uma bênção ou uma maldição? Você o buscava ou foi ele que te encontrou? Você teve a opção de recusá-lo ou você queria ter tido? O que você pretende fazer com ele? Talvez você creia que esse poder lhe foi dado para algum propósito maior. Ou você pode decidir que esse poder lhe dá o direito de fazer o que quiser, de tomar o que você quer daqueles que não possuem tal poder. Talvez seu poder ligue você a um poderoso individuo no mundo – a criatura feérica que abençoou você no nascimento, o dragão que colocou uma gota de seu sangue em suas veias, o lich que criou você através de um experimento ou a divindade que escolheu você para carregar seu poder.

Construção Rápida

Você pode construir um feiticeiro rapidamente seguindo essas sugestões. Primeiro, coloque seu valor de habilidade mais alto em Carisma, seguido de Constituição. Segundo, escolha o antecedente eremita. Terceiro, escolha os truques *luz, prestidigitação, raio de gelo* e *toque chocante*, além das seguintes magias de 1° nível: *escudo arcano* e *misseis mágicos*.

Características de Classe

Como um feiticeiro, você adquire as seguintes características de classe.

Pontos de Vida

Dado de Vida: 1d6 por nível de feiticeiro

Pontos de Vida no 1° Nível: 6 + seu modificador de Constituição

Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d6 (ou 4) + seu modificador de Constituição por nível de feiticeiro após o 1°

Proficiências

Armaduras: Nenhuma

Armas: Adagas, dardos, fundas, bordões e bestas leves

Ferramentas: Nenhuma

Testes de Resistência: Constituição, Carisma

Perícias: Escolha duas dentre Arcanismo, Enganação, Intuição, Intimidação, Persuasão e Religião

Equipamento

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (*a*) uma besta leve e 20 virotes ou (*b*) qualquer arma simples
- (*a*) uma bolsa de componentes ou (*b*) um foco arcano
- (*a*) um pacote de explorador ou (*b*) um pacote de aventureiro

Conjuração

Um evento do seu passado ou na vida de um parente ou ancestral, deixou uma marca indelével em você, infundindo você com magia arcana. A fonte desse poder, independente da sua origem, flui em suas magias. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias de feiticeiro.

Truques

Você conhece quatro truques, à sua escolha, da lista de magias de feiticeiro. Você aprende truques de feiticeiro adicionais, à sua escolha, em níveis mais altos, como mostrado na coluna Truques Conhecidos da tabela O Feiticeiro.

Espaços de Magia

A tabela O Feiticeiro mostra quantos espaços de magia de 1° nível e superiores você possui disponíveis para conjuração. Para conjurar uma dessas magias, você deve gastar uma espaço de magia do nível da magia ou superior. Você recobra todos os espaços de magia gastos quando você completa um descanso longo.

Por exemplo, se você quiser conjurar a magia de 1° nível *mãos flamejantes* e você tiver um espaço de magia de 1° nível e um de 2° nível disponíveis, você poderá conjurar *mãos flamejantes* usando qualquer dos dois espaços.

Magias Conhecidas de 1° Nível e Superiores

Você conhece duas magias de 1° nível, à sua escolha, da lista de magias de feiticeiro.

A coluna Magias Conhecidas na tabela O Feiticeiro mostra quando você aprende mais magias de feiticeiro, à sua escolha. Cada uma dessas magias deve ser de um nível a que você tenha acesso, como mostrado na tabela. Por exemplo, quando você alcança o 3° nível da classe, você pode aprender uma nova magia de 1° ou 2° nível.

Além disso, quando você adquire um nível nessa classe, você pode escolher uma magia de feiticeiro que você conheça e substituí-la por outra magia da lista de magias de feiticeiro, que também deve ser de um nível ao qual você tenha espaços de magia.

Habilidade de Conjuração

Carisma é a sua habilidade de conjuração para suas magias de feiticeiro, já que o poder da sua magia depende da sua capacidade de projetar sua vontade no mundo. Use seu Carisma sempre que alguma magia se referir à sua habilidade de conjurar magias. Além disso, você usa o seu modificador de Carisma para definir a CD dos testes de resistência para as magias de feiticeiro que você conjura e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia.

CD para suas magias = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Carisma

Modificador de ataque de magia = seu bônus de proficiência + seu modificador de Carisma

Foco de Conjuração

Você pode usar um foco arcano (encontrado no capítulo 5) como foco de conjuração das suas magias de feiticeiro.

Origem de Feitiçaria

Escolha uma origem de feitiçaria, que descreve a fonte do seu poder mágico inato: Linhagem Dracônica ou Magia Selvagem, ambos detalhados no final da descrição da classe.

Sua escolha lhe confere características quando você a escolhe, no 1° nível e novamente no 6°, 14° e 18° nível.

Fonte de Magia

No 2° nível, você alcança uma profunda fonte de magia dentro de você. Essa fonte é representada pelos pontos de feitiçaria, que permitem que você crie uma variedade de efeitos mágicos.

Pontos de Feitiçaria

Você tem 2 pontos de feitiçaria e ganha mais a medida que alcança níveis elevados, como mostrado na coluna Pontos de Feitiçaria da tabela O Feiticeiro. Você nunca poderá ter mais pontos de feitiçaria que os mostrados na tabela para o seu nível. Você recupera todos os pontos de feitiçaria gastos quando termina um descanso longo.

Conjuração Flexível

Você pode usar seus pontos de feitiçaria para ganhar novos espaços de magia ou sacrificar espaços de magia para ganhar pontos de magia adicionais. Você aprende novas formas de usar seus pontos de feitiçaria quando alcança níveis elevados. Os espaços de magia criados desaparecem ao final de um descanso longo.

Criando Espaços de Magia. Você pode transformar pontos de fetiçaria disponíveis em um espaço de magia, com uma ação bônus, no seu turno. A tabela Criando Espaços de Magia mostra o custo para criar um espaço de magia de determinado nível. Você não pode criar espaços de magia acima do 5° nível.

Criando Espaços de Magia

Nível de Espaço de Magia	Custo de Pontos de Feitiçaria
1°	2
2°	3
3°	5
4°	6
5°	7

Convertendo um Espaço de Magia em Pontos de Feitiçaria. Com uma ação bônus, no seu turno, você pode gastar um espaço de magia disponível e ganhar uma quantidade de pontos de feitiçaria igual ao nível do espaço.

Metamágica

No 3° nível, você adquire a habilidade de distorcer suas magias para se adequarem às suas necessidades. Você ganha duas das seguintes opções de Metamágica, à sua escolha. Você adquire outra no 10° e 17° nível.

Você pode usar apenas uma opção de Metamágica em uma magia quando a conjura, a não ser que esteja descrito o contrário.

Magia Acelerada

Quando você conjurar uma magia que tenha um tempo de conjuração de 1 ação, você pode gastar 2 pontos de feitiçaria para mudar o tempo de conjuração para 1 ação bônus para essa magia.

Magia Aumentada

Quando você conjura uma magia que obriga uma criatura a realizar um teste de resistência contra o seu efeito, você

pode gastar 3 pontos de feitiçaria para dar desvantagem a um alvo da magia no primeiro teste de resistência feito contra ela.

Magia Cuidadosa
Quando você conjurar uma magia que obriga outras criaturas a realizarem um teste de resistência, você pode proteger algumas dessas criaturas da força total da magia. Para tanto, você gasta 1 ponto de feitiçaria e escolhe um número dessas criaturas até o seu modificador de Carisma (mínimo de uma criatura). Uma criatura escolhida passa automaticamente no teste de resistência contra a magia.

Magia Distante
Quando você conjurar uma magia que tenha distância de 1,5 metro ou maior, você pode gastar 1 ponto de feitiçaria para dobrar o alcance da magia.

Quando você conjura uma magia com alcance de toque, você pode gastar 1 ponto de feitiçaria para mudar o alcance da magia para 9 metros.

Magia Duplicada
Quando você conjurar uma magia que seja incapaz de ter mais de uma criatura como alvo no nível atual dela e não possua alcance pessoal, você pode gastar um número de pontos de feitiçaria igual ao nível da magia para ter uma segunda criatura, no alcance da magia, como alvo (1 ponto de feitiçaria se a magia for um truque).

Magia Estendida
Quando você conjurar uma magia que tenha duração de 1 minuto ou maior, você pode gastar 1 ponto de feitiçaria para dobrar sua duração, até uma duração máxima de 24 horas.

Magia Potencializada
Quando você rola o dano de uma magia, você pode gastar 1 ponto de feitiçaria para jogar novamente um número de dados de dano, até seu modificador de Carisma (mínimo de um). Você deve usar a nova rolagem.

Você pode usar Magia Potencializada mesmo que você já tenha usado uma opção diferente de Metamágica durante a conjuração da magia.

Magia Sutil
Quando você conjurar uma magia, você pode gastar 1 ponto de feitiçaria para fazê-lo sem qualquer componente somático ou verbal.

Incremento no Valor de Habilidade
Quando você atinge o 4° nível e novamente no 8°, 12°, 16° e 19° nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

Restauração Mística
No 20° nível, você recupera 4 pontos de feitiçaria gastos sempre que você terminar um descanso curto.

Origens de Feitiçaria
Diferentes feiticeiros possuem diferentes origens para sua magia inata. Apesar de muitas variações existirem, a maioria dessas origens caem em duas categorias: uma linhagem dracônica e magia selvagem.

Linhagem Dracônica
Sua magia inata vem de magia dracônica que foi misturada ao seu sangue ou ao sangue dos seus ancestrais. Geralmente, os feiticeiros com essa origem traçam sua descendência de poderosos feiticeiros da antiguidade que fizeram uma barganha com um dragão ou que tenham um dragão como parente. Algumas dessas linhagens estão bem definidas no mundo, mas a maioria é obscura. Qualquer feiticeiro pode ser o primeiro de uma nova linhagem, como resultado de um pacto ou de outra circunstância excepcional.

Ancestral Dracônico
No 1° nível, você escolhe um tipo de dragão como seu ancestral. O tipo de dano associado a cada dragão será usado por características que você ganhará posteriormente.

Ancestral Dracônico

Dragão	Tipo de Dano
Azul	Elétrico
Branco	Frio
Bronze	Elétrico
Cobre	Acido
Latão	Fogo
Negro	Acido
Ouro	Fogo
Prata	Frio
Verde	Veneno
Vermelho	Fogo

Você pode falar, ler e escrever em Dracônico. Além disso, sempre que você fizer um teste de Carisma quando estiver interagindo com dragões, seu bônus de proficiência será dobrado se ele se aplicar a esse teste.

Resiliência Dracônica
A medida que a magia flui pelo seu corpo, ela faz com que os traços físicos do seu ancestral dracônico surjam. No 1° nível, seu máximo de pontos de vida aumenta em 1 e aumenta em mais 1 sempre que você ganhar um nível na classe.

Além disso, partes da sua pele são cobertas com minúsculas escamas lustrosas de dragão. Quando você não estiver utilizando armadura, sua CA será igual a 13 + seu modificador de Destreza.

Afinidade Elemental
A partir do 6° nível, quando você conjurar uma magia que cause dano do tipo associado ao seu ancestral dracônico, adicione seu modificador de Carisma ao dano. Ao mesmo tempo, você pode gastar 1 ponto de feitiçaria para ganhar resistência a esse tipo de dano por 1 hora. O bônus de dano se aplica a uma única rolagem de dano da magia, não à diversas rolagens.

Asas de Dragão

No 14° nível, você adquire a habilidade de brotar um par de asas de dragão das suas costas, ganhando deslocamento de voo igual ao seu deslocamento atual. Você pode criar essas asas com uma ação bônus, no seu turno. Elas duram até que você as dissipe, com uma ação bônus no seu turno.

Você não pode manifestar suas asas quando estiver vestindo uma armadura, a não ser que a armadura seja feita para acomodá-las, e roupas que não forem feitas para se acomodar às suas asas devem ser destruídas quando você manifestá-las.

Presença Dracônica

A partir do 18° nível, você pode canalizar a assustadora presença do seu ancestral dracônico, fazendo com que aqueles que o rodeiam fiquem impressionados ou amedrontados. Com uma ação, você pode gastar 5 pontos de feitiçaria para recorrer a esse poder e exalar uma aura de admiração ou medo (à sua escolha) a uma distância de 18 metros. Por 1 minuto ou até você perder sua concentração (como se você tivesse conjurado uma magia de concentração), cada criatura hostil que começar seu turno nessa aura, deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria ou ficará enfeitiçada (se você escolheu admiração) ou amedrontada (se você escolheu medo) até a aura terminar. Uma criatura que seja bem sucedida no teste de resistência ficará imune a sua aura por 24 horas.

Magia Selvagem

Sua magia inata vem das forças selvagens do caos que constituem a base da ordem da criação. Você deve ter sido exposto a algum tipo de magia bruta, talvez de um portal planar que levava ao Limbo, a Planos Elementais ou ao misterioso Reino Distante. Talvez você tenha sido abençoado por uma poderosa criatura feérica ou marcado por um corruptor. Ou sua magia pode ser uma casualidade do seu nascimento, sem qualquer razão aparente. No entanto, ela existe, essa magia caótica fervilha dentro de você, esperando por qualquer brecha.

Surto de Magia Selvagem

A partir do momento que você escolhe essa origem, no 1° nível, sua conjuração pode liberar surtos de magia selvagem. Imediatamente após você conjurar uma magia de feiticeiro de 1° nível ou superior, o Mestre pode solicitar que você role um d20. Se você rolar um 1, role na tabela Surto de Magia Selvagem para criar um efeito mágico aleatório. Um surto só pode ocorrer uma vez por turno. Se o efeito de um surto for uma magia, ela é muito selvagem para ser afetada por Metamagia. Se ela normalmente exige concentração, nesse caso não será necessário; a magia permanece por sua duração total.

Marés de Caos

A partir do 1° nível, você pode manipular as forças do acaso e do caos para ganhar vantagem em uma jogada de ataque, teste de habilidade ou teste de resistência. Quando o fizer, você deve finalizar um descanso longo antes de poder usar essa característica novamente.

A qualquer momento, antes de recuperar o uso dessa característica, o Mestre pode rolar na tabela Surto de Magia Selvagem, imediatamente após você conjurar uma magia de feiticeiro de 1° nível ou superior. Após isso, você recupera o uso dessa característica.

Dobrar a Sorte

A partir do 6° nível, você adquire a habilidade de mudar o destino usando sua magia selvagem. Quando outra criatura que você possa ver realizar uma jogada de ataque, um teste de habilidade ou um teste de resistência, você pode usar sua reação para gastar 2 pontos de feitiçaria para rolar 1d4 e aplicar o número rolado como um bônus ou uma penalidade (à sua escolha) na jogada da criatura. Você pode fazer isso depois da criatura fazer a jogada, mas antes do efeito ocorrer.

Caos Controlado

No 14° nível, você ganha um controle modico sobre seus surtos de magia selvagem. Sempre que você rolar a tabela Surto de Magia Selvagem, você pode rolar duas vezes e usar qualquer resultado.

Bombardeio de Magia

A partir do 18° nível, a energia nociva das suas magias se intensifica. Quando você rolar o dano de uma magia e rolar o maior dano possível em qualquer dado, escolha um desses dados, role ele novamente e adicione o valor rolado ao dano. Você pode usar essa característica apenas uma vez por rodada.

Surto de Magia Selvagem

d100	Efeito
01–02	Role nessa tabela, no começo de cada um dos seus turnos pelo próximo minuto, ignorando esse resultado em rolagens subsequentes.
03–04	Pelo próximo minuto, você pode ver qualquer criatura invisível, se você tiver linha de visão
05–06	Um modron, escolhido e controlado pelo Mestre, aparece em um espaço desocupado a 1,5 metro de você, depois desaparece após 1 minuto.
07–08	Você conjura *bola de fogo*, como uma magia de 3° nível, centrada em você.
09–10	Você conjura *misseis mágicos* como uma magia de 5° nível.
11–12	Role um d10. Sua altura muda em um valor igual a 3 cm x o resultado da rolagem. Se o valor for ímpar, você reduz. Se for par, você cresce.
13–14	Você conjura *confusão*, centrada em você.
15–16	Pelo próximo minuto, você recupera 5 pontos de vida no começo de cada um dos seus turnos.
17–18	Uma longa barba feita de penas cresce em você, ela dura até você espirrar, no momento que as penas explodirão para fora do seu rosto.
19–20	Você conjura *área escorregadia*, centrada em você.
21–22	Criaturas tem desvantagem em testes de resistência contra a próxima magia que você conjurar no próximo minuto, que possua um teste de resistência.
23–24	Sua pele adquire um tom vibrante de azul. A magia *remover maldição* pode acabar com esse efeito.
25–26	Um olho aparece na sua nuca no próximo minuto. Durante esse tempo, você tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à visão.
27–28	Pelo próximo minuto, todas as suas magias com tempo de conjuração de 1 ação podem ser conjuradas com 1 ação bônus
29–30	Você se teletransporte a até 18 metros para um local desocupado, à sua escolha, que você possa ver.
31–32	Você é transportado para o Plano Astral até o fim do seu próximo turno, após esse tempo, você volta para o espaço que estava anteriormente ou para o espaço desocupado mais próximo, se o espaço estiver ocupado.
33–34	Maximize o dano da próxima magia que causar dano que você conjurar no próximo minuto.
35–36	Role um d10. Sua idade muda em um valor igual ao resultado da rolagem. Se o valor for ímpar, você fica mais jovem (mínimo 1 ano). Se for par, você fica mais velho.
37–38	1d6 flumphs, controlados pelo Mestre, aparecem em espaços desocupados a até 18 metros de você e estarão com medo de você. Eles desaparecem após 1 minuto.
39–40	Você recupera 2d10 pontos de vida.
41–42	Você se transforma numa planta num vaso até o início do seu próximo turno. Enquanto for uma planta, você estará incapacitado e terá vulnerabilidade a todos os danos. Se você cair a 0 pontos e vida, seu vaso quebra e sua forma é revertida.
43–44	Pelo próximo minuto, você pode se teletransportar até 6 metros, com uma ação bônus, em cada um dos seus turnos.
45–46	Você conjura *levitação* em si mesmo.
47–48	Um unicórnio, controlado pelo Mestre, aparece em um espaço a 1,5 metro de você e desaparece 1 minuto depois.
49–50	Você não consegue falar pelo próximo minuto. Sempre que você tentar, bolhas rosas sairão da sua boca.
51–52	Um escudo espectral flutua próximo a você pelo próximo minuto, concedendo +2 de bônus na sua CA e imunidade a *misseis mágicos*.
53–54	Você é imune a intoxicação por álcool pelos próximos 5d6 dias.
55–56	Seu cabelo cai, mas volta a crescer dentro de 24 horas.
57–58	Pelo próximo minuto, qualquer objeto inflamável que você tocar, que não esteja sendo segurado ou carregado por outra criatura, entra em combustão.
59–60	Você recupera o seu espaço de magia de menor nível.
61–62	Pelo próximo minuto, você deve gritar quando for falar.
63–64	Você conjura *névoa obscurecente*, centrada em você.
65–66	Até três criaturas, à sua escolha, a até 9 metros de você, sofrem 4d10 de dano elétrico.
67–68	Você fica com medo da criatura mais próxima até o fim do seu próximo turno.
69–70	Cada criatura a 9 metros de você, fica invisível pelo próximo minuto. A invisibilidade termina em uma criatura quando ela ataca ou conjura uma magia.
71–72	Você ganha resistência a todos os danos pelo próximo minuto.
73–74	Uma criatura aleatória, a até 9 metros de você, fica envenenada por 1d4 horas.
75–76	Você brilha com luz plena num raio de 9 metros pelo próximo minuto. Qualquer criatura que terminar seu turno a 1,5 metro de você, ficará cega até o fim do próximo turno.
77–78	Você conjura *metamorfose* em você. Se você falhar no teste de resistência, você se torna uma ovelha pela duração da magia.
79–80	Borboletas e pétalas de flores ilusórias flutuam no ar a até de 3 metros de você pelo próximo minuto.
81–82	Você pode realizar uma ação adicional imediatamente.
83–84	Cada criatura a até 9 metros de você, sofre 1d10 de dano necrótico. Você recupera uma quantidade de pontos de vida igual a soma do dano necrótico causado.
85–86	Você conjura *reflexos*.
87–88	Você conjura voo numa criatura aleatória a até 18 metros.
89–90	Você fica invisível pelo próximo minuto. Durante esse período, outras criaturas não podem ouvi-lo. A invisibilidade termina quando você atacar ou conjurar uma magia.
91–92	Se você morrer no próximo minuto, você volta imediatamente a vida através da magia *reencarnação*.
93–94	Seu tamanho aumenta em uma categoria pelo próximo minuto.
95–96	Você e todas as criaturas a até 9 metros, ganham vulnerabilidade a dano perfurante pelo próximo minuto.
97–98	Você é envolto por uma suave, música etérea pelo próximo minuto.
99–00	Você recupera todos os pontos de feitiçaria gastos.

Guerreiro

Uma humana em sua armadura de placas empunha seu escudo antes de ir ao encontro de um bando de goblins. Um elfo atrás dela, em seu corselete de couro batido, salpica os goblins com flechas atiradas de seu primoroso arco. O meio-orc próximo, dá ordens visando coordenar os ataques dos dois combatentes para obter a melhor vantagem.

Um anão em sua cota de malha coloca seu escudo entre à clava de um ogro e seu companheiro, direcionando o ataque mortal para o outro lado. Seu companheiro, um meio-elfo em sua brunea, brande suas duas cimitarras em um turbilhão de golpes, rodeando o ogro a procura de um ponto fraco em suas defesas.

Um gladiador luta por esporte em uma arena, um mestre com seu tridente e rede, hábil em prender os inimigos e arrastá-los para delírio da plateia – e sua própria vantagem tática. A espada de seu oponente lampeja com um brilho azul um instante antes de um relâmpago atingi-lo pelas costas.

Todos esses heróis são guerreiros, talvez a mais diversificada classe de personagens nos mundos de Dungeons & Dragons. Cavaleiros em missões, lordes conquistadores, campeões reais, infantaria de elite, mercenários rígidos e bandidos reis, como guerreiros, eles compartilham de uma maestria com armas e armaduras sem precedentes, bem como um vasto conhecimento e habilidades em combate. E eles estão bem familiarizados com a morte, seja simplesmente conhecendo-a ou desafiando-a cara a cara.

Especialistas Bem-Supridos

Guerreiros aprendem o básico de todos os estilos de combate. Todo guerreiro sabe brandir um machado, esgrimir com uma rapieira, empunhar uma espada longa ou uma espada grande, usar um arco ou mesmo prender inimigos em uma rede com algum grau de perícia. Da mesma forma, um guerreiro sabe usar escudos e qualquer tipo de armadura. Além do conhecimento básico, cada guerreiro se especializa em certo estilo de combate. Alguns se concentram na arquearia, outros em lutar com duas armas ao mesmo tempo e ainda existem aqueles que aprimoram suas habilidades marciais com magia. Essas combinações de ampla capacidade generalista e uma vasta especialização tornam os guerreiros combatentes superiores nos campos de batalha e masmorras.

Treinado para o Perigo

Nem todo membro da patrulha da cidade, da milícia ou do exército da rainha é um guerreiro. Muitos deles são soldados relativamente treinados somente com o básico do conhecimento de combate. Soldados veteranos, oficiais militares, guarda-costas treinados, cavaleiros dedicados e figuras similares são guerreiros.

O Guerreiro

Nível	Bônus de Proficiência	Características
1°	+2	Estilo de Luta, Retomar o Fôlego
2°	+2	Surto de Ação (um uso)
3°	+2	Arquétipo Marcial
4°	+2	Incremento no Valor de Habilidade
5°	+3	Ataque Extra
6°	+3	Incremento no Valor de Habilidade
7°	+3	Característica de Arquétipo Marcial
8°	+3	Incremento no Valor de Habilidade
9°	+4	Indomável (um uso)
10°	+4	Característica de Arquétipo Marcial
11°	+4	Ataque Extra (2)
12°	+4	Incremento no Valor de Habilidade
13°	+5	Indomável (dois usos)
14°	+5	Incremento no Valor de Habilidade
15°	+5	Característica de Arquétipo Marcial
16°	+5	Incremento no Valor de Habilidade
17°	+6	Surto de Ação (dois usos), Indomável (três usos)
18°	+6	Característica de Arquétipo Marcial
19°	+6	Incremento no Valor de Habilidade
20°	+6	Ataque Extra (3)

Alguns guerreiros são compelidos a usar seu treinamento como aventureiros. Explorar masmorras, matar monstros e outros trabalhos perigosos, comuns a aventureiros, são uma segunda natureza para o guerreiro, não tão diferente da vida que ele ou ela deixou para trás. Talvez existam grandes riscos, mas também grandes recompensas – poucos guerreiros na patrulha da cidade têm a oportunidade de descobrir a espada mágica *língua flamejante*, por exemplo.

Criando um Guerreiro

Conforme você constrói o seu guerreiro, é importante pensar em dois elementos relativos à história do seu personagem: onde você conseguiu seu treinamento em combate e o que o diferencia dos outros guerreiros ao seu redor? Você era de alguma forma cruel? Conseguiu uma ajuda extra de um mentor, talvez por sua excepcional dedicação? O que o trouxe para esse tipo de treinamento em primeiro lugar? Uma ameaça à sua terra natal, sede de vingança, uma necessidade de provar a si mesmo, podem ser todos esses motivos.

Você pode ter aproveitado um treinamento formal no exército real ou em uma milícia local. Talvez você tenha treinado na academia de guerra, aprendendo estratégias, táticas e história militar. Ou ainda pode ter sido um autodidata – rude, mas bem testado. Você escolheu o caminho da espada como uma fuga da vida na fazenda ou para seguir uma orgulhosa tradição familiar? Onde obteve suas armas e armaduras? Elas podem ser de uso militar ou uma herança de família, talvez você economizou por muitos anos para comprá-las. Seus armamentos são agora suas posses mais importantes – as únicas coisas que estão entre você e o abraço da morte.

Construção Rápida

Você pode fazer um guerreiro rapidamente seguindo estas sugestões. Primeiro, coloque seu valor de habilidade mais alto em Força ou Destreza, a depender de se você quer se focar em armas corpo-a-corpo ou em arquearia (ou em armas de acuidade). Seu próximo valor mais alto deveria ser em Constituição ou Inteligência, se você planeja adotar o arquétipo marcial Cavaleiro Arcano. Segundo, escolha o antecedente soldado.

Características de Classe

Como um guerreiro, você adquire as seguintes características de classe.

Pontos de Vida

Dado de Vida: 1d10 por nível de guerreiro
Pontos de Vida no 1° Nível: 10 + seu modificador de Constituição
Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d10 (ou 6) + seu modificador de Constituição por nível de guerreiro após o 1°

Proficiências

Armaduras: Todas as armaduras, escudos
Armas: Armas simples, armas marciais
Ferramentas: nenhum

Testes de Resistência: Força, Constituição
Perícias: Escolha duas dentre Acrobacia, Adestrar Animais, Atletismo, História, Intuição, Intimidação, Percepção e Sobrevivência

Equipamento
Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (*a*) cota de malha ou (*b*) gibão de peles, arco longo e 20 flechas
- (*a*) uma arma marcial e um escudo ou (*b*) duas armas marciais
- (*a*) uma besta leve e 20 virotes ou (*b*) dois machados de arremesso
- (*a*) um pacote de aventureiro ou (*b*) um pacote de explorador

Estilo de Luta
Você adota um estilo de combate particular que será sua especialidade. Escolha uma das opções a seguir. Você não pode escolher o mesmo Estilo de Combate mais de uma vez, mesmo se puder escolher de novo.

Arquearia
Você ganha +2 de bônus nas jogadas de ataque realizadas com uma arma de ataque à distância.

Combate com Armas Grandes
Quando você rolar um 1 ou um 2 num dado de dano de um ataque com arma corpo-a-corpo que você esteja empunhando com duas mãos, você pode rolar o dado novamente e usar a nova rolagem, mesmo que resulte em 1 ou 2. A arma deve ter a propriedade duas mãos ou versátil para ganhar esse benefício.

Combate com Duas Armas
Quando você estiver engajado em uma luta com duas armas, você pode adicionar o seu modificador de habilidade de dano na jogada de dano de seu segundo ataque.

Defesa
Enquanto estiver usando armadura, você ganha +1 de bônus em sua CA.

Duelismo
Quando você empunhar uma arma de ataque corpo-a-corpo em uma mão e nenhuma outra arma, você ganha +2 de bônus nas jogadas de dano com essa arma.

Proteção
Quando uma criatura que você possa ver atacar um alvo que esteja a até 1,5 metro de você, você pode usar sua reação para impor desvantagem na jogada de ataque da criatura. Você deve estar empunhando um escudo.

Retomar o Fôlego
Você possui uma reserva de estamina e pode usá-la para proteger a si mesmo contra danos. No seu turno, você pode usar uma ação bônus para recuperar pontos de vida igual a 1d10 + seu nível de guerreiro.

Uma vez que você use essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la de novo.

Surto de Ação
A partir do 2º nível, você pode forçar o seu limite para além do normal por um momento. Durante o seu turno, você pode realizar uma ação adicional juntamente com sua ação e possível ação bônus.

Uma vez que você use essa característica, você precisa terminar um descanso curto ou longo para usá-la de novo. A partir do 17º nível, você pode usá-la duas vezes antes do descanso, porém somente uma vez por turno.

Arquétipo Marcial
No 3º nível, você escolhe um arquétipo o qual se esforçará para seguir as técnicas e estilos de combate dele. Escolha Campeão, Cavaleiro Arcano ou Mestre de Batalha, todos detalhados no final da descrição da classe. O arquétipo confere a você características especiais no 3º nível e de novo no 7º, 10º, 15º e 18º nível.

Incremento no Valor de Habilidade
Quando você atinge o 4° nível e novamente no 6°, 8°, 12°, 14°, 16° e 19° nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

Ataque Extra
A partir do 5º nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, quando usar a ação de Ataque durante seu turno.

O número de ataques aumenta para três quando você alcançar o 11º nível de guerreiro e para quatro quando alcançar o 20º nível de guerreiro.

Indomável
A partir do 9º nível, você pode jogar de novo um teste de resistência que falhou. Se o fizer, você deve usar o novo valor e não pode usar essa característica de novo antes de terminar um descanso longo.

Você pode usar esta característica duas vezes entre descansos longos quando chegar no 13º nível e três vezes entre descansos longos quando chegar no 17º nível.

Arquétipos Marciais
Diferentes guerreiros escolhem diferentes caminhos para aperfeiçoar seu poder em combate. O arquétipo marcial que você escolhe seguir reflete essa escolha.

Campeão
O arquétipo Campeão foca no desenvolvimento da pura força física acompanhada por uma perfeição mortal. Aqueles que trilham o caminho desse arquétipo combinam rigorosos treinamentos com excelência física para desferir golpes devastadores.

Crítico Aprimorado
A partir do 3º nível, seus ataques com armas adquirem uma margem de acerto crítico de 19 a 20 nas jogadas de ataque.

Atletismo Extraordinário
A partir do 7º nível, você adiciona metade de seu bônus de proficiência (arredondado para cima) em qualquer teste de Força, Destreza ou Constituição que você já não aplique seu bônus de proficiência.

Além disso, quando você fizer um salto longo com corrida, o alcance em metros que poderá saltar aumenta em 0,3 vezes o seu modificador de Força.

Estilo de Luta Adicional
No 10º nível, você pode escolher um segundo Estilo de Combate da sua característica de classe.

Crítico Superior
A partir do 15º nível, seus ataques com armas adquirem uma margem de acerto crítico de 18 a 20 nas jogadas de ataque.

Sobrevivente
No 18º nível, você alcança o topo da resiliência em batalha. No começo de cada um de seus turnos, você recupera uma quantidade de pontos de vida igual a 5 + seu modificador de Constituição se não estiver com mais que metade de seus pontos de vida. Você não recebe esse benefício se estiver com 0 pontos de vida.

Cavaleiro Arcano
O arquétipo de Cavaleiro Arcano combina a maestria marcial comum a todos os guerreiros, com um cuidadoso estudo de magia. Os cavaleiros arcanos usam técnicas mágicas similares as praticadas pelos magos. Eles focam seu estudo em duas das oito escolas: abjuração e evocação. As magia de abjuração concedem proteção adicional em batalha ao Cavaleiro Arcano, e as magias de evocação causam dano a vários oponentes de uma vez, estendendo o alcance do guerreiro em combate. Esses cavaleiros aprendem, comparativamente, um pequeno número de magias, guardando-as na memória ao invés de mantê-las em um grimório.

Conjuração
Quando você alcançar o 3° nível, você amplia o seu poderio marcial com a habilidade de conjurar magias. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias de mago.

Truques. Você aprende dois truques, à sua escolha, da lista de magias de mago. Você aprende um truque de mago adicional, à sua escolha, no 10° nível.

Espaços de Magia. A tabela Conjuração de Cavaleiro Arcano mostra quantos espaços de magia de 1° nível e superiores você possui disponíveis para conjuração. Para conjurar uma dessas magias, você deve gastar uma espaço de magia do nível da magia ou superior. Você recobra todos os espaços de magia gastos quando você completa um descanso longo.

Por exemplo, se você quiser conjurar a magia de 1° nível *escudo arcano* e você tiver um espaço de magia de 1° nível e um de 2° nível disponíveis, você poderá conjurar *escudo arcano* usando qualquer dos dois espaços.

Magias Conhecidas de 1° Nível e Superiores. Você conhece três magias de 1° nível, à sua escolha, as quais duas delas você deve escolher das magias de abjuração e evocação da lista de magias de mago.

A coluna Magias Conhecidas na tabela Conjuração do Cavaleiro Arcano mostra quando você aprende mais magias de mago, de 1° nível ou superior. Cada uma dessas magias deve ser uma magia de abjuração ou evocação, à sua escolha, de um nível a que você tenha acesso, como mostrado na tabela. Por exemplo, quando você alcança o 7° nível da classe, você pode aprender uma nova magia de 1° ou 2° nível.

As magias que você aprende no 8°, 14° e 20° nível podem vir de qualquer escola de magia.

Conjuração de Cavaleiro Arcano

Nível de Guerreiro	Truques Conhecidos	Magias Conhecidas	Espaços de Magia por Nível 1°	2°	3°	4°
3°	2	3	2	–	–	–
4°	2	4	3	–	–	–
5°	2	4	3	–	–	–
6°	2	4	3	–	–	–
7°	2	5	4	2	–	–
8°	2	6	4	2	–	–
9°	2	6	4	2	–	–
10°	3	7	4	3	–	–
11°	3	8	4	3	–	–
12°	3	8	4	3	–	–
13°	3	9	4	3	2	–
14°	3	10	4	3	2	–
15°	3	10	4	3	2	–
16°	3	11	4	3	3	–
17°	3	11	4	3	3	–
18°	3	11	4	3	3	–
19°	3	12	4	3	3	1
20°	3	13	4	3	3	1

Além disso, quando você adquire um nível nessa classe, você pode escolher uma magia de mago que você conheça e substituí-la por outra magia da lista de magias de mago, que também deve ser de um nível ao qual você tenha espaços de magia e deve ser uma magia de abjuração ou evocação, a não ser que você esteja substituindo a magia que você ganhou no 3°, 8°, 14° ou 20º nível de qualquer escola de magia.

Habilidade de Conjuração. Sua habilidade de conjuração é Inteligência para suas magias de mago, portanto, você usa sua Inteligência sempre que alguma magia se referir à sua habilidade de conjurar magias. Além disso, você usa o seu modificador de Inteligência para definir a CD dos testes de resistência para as magias de mago que você conjura e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia.

CD para suas magias = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

Modificador de ataque de magia = seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

Vínculo com Arma
No 3° nível, você aprende um ritual que cria um vínculo mágico entre você e uma arma. Você realiza esse ritual no curso de 1 hora, que pode ser realizada durante um descanso curto. A arma deve estar ao seu alcance ao decorrer do ritual, ao concluí-lo, você toca a arma e forja o elo.

Uma vez que você tenha vinculado uma arma a você, você não pode ser desarmado dessa arma, a menos que você esteja incapacitado. Se ela estiver no mesmo plano de existência, você pode invocar essa arma com uma ação bônus, no seu turno, fazendo-a se teletransportar instantaneamente para a sua mão.

Você pode ter até duas armas vinculadas, mas só pode invocar uma por vez com sua ação bônus. Se você quiser criar um elo com uma terceira arma, você deve quebrar o vínculo com um das outras duas.

Magia de Guerra
A partir do 7° nível, quando você usar sua ação para conjurar um truque, você pode realizar um ataque com arma, com uma ação bônus.

Golpe Místico
No 10° nível, você aprende como fazer com que os seus golpes com arma penetrem a resistência de uma criatura às suas magias. Quando você atingir uma criatura com um ataque com arma, aquela criatura terá desvantagem no próximo teste de resistência que ela fizer contra uma magia que você conjurar antes do final do seu próximo turno.

Investida Arcana
No 15° nível, você ganha a capacidade de se teletransportar até 9 metros para um espaço desocupado que você possa ver, quando você usar seu Surto de Ação. Você pode se teletransportar antes ou depois da ação adicional.

Magia de Guerra Aprimorada
A partir do 18° nível, quando você usar sua ação para conjurar uma magia, você pode realizar um ataque com arma, com uma ação bônus.

Mestre de Batalha

Aqueles que emulam o arquétipo de Mestre de Batalha empregam técnicas marciais passadas de geração em geração. Para um Mestre de Batalha, o combate é um campo acadêmico, as vezes, incluindo assuntos além da batalha, como forjaria e caligrafia. Nem todo guerreiro absorve as lições de história, teoria e arte que são refletidas no arquétipo de Mestre de Batalha, mas aqueles que conseguem, tornam-se guerreiros bem-supridos de grande perícia e conhecimento.

Superioridade em Combate
Quando você escolhe esse arquétipo, no 3° nível, você aprende manobras que são abastecidas com dados especiais chamados dados de superioridade.

Manobras. Você aprende três manobras, à sua escolha, que são detalhadas em "Manobras", a seguir. Muitas manobras aprimoram um ataque de várias formas. Você só pode usar uma manobra por ataque.

Você aprende duas manobras adicionais, à sua escolha, no 7°, 10° e 15° nível. A cada vez que você aprende uma nova manobra, você pode substituir uma manobra conhecida por uma diferente.

Dados de Superioridade. Você tem quatro dados de superioridade, que são d8s. Um dado de superioridade é gasto quando você usa-o. Você recupera todos os dados de superioridade gastos quando terminar um descanso curto ou longo.

Você adquire outro dado de superioridade no 7° nível e mais um no 15° nível.

Teste de Resistência. Algumas das suas manobras exigem que o alvo realize um teste de resistência contra o efeito da manobra. A CD do teste de resistência é calculada a seguir:

CD para suas manobras = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Força ou Destreza (à sua escolha)

Estudioso da Guerra
No 3° nível, você ganha proficiência com um tipo de ferramenta de artesão, à sua escolha.

Conheça seu Inimigo
A partir do 7° nível, se você gastar, pelo menos, 1 minuto observando ou interagindo com outra criatura fora de combate, você pode aprender certas informações sobre as capacidades dela comparadas as suas. O Mestre conta a você se a criatura é igual, superior ou inferior a você a respeito de duas das seguintes características, à sua escolha:

- Valor de Força
- Valor de Destreza
- Valor de Constituição
- Classe de Armadura
- Pontos de Vida atuais
- Nível total de classe (se possuir)
- Níveis da classe guerreiro (se possuir)

Superioridade em Combate Aprimorada
No 10° nível, seus dados de superioridade se tornam d10s. No 18° nível, eles se tornam d12s.

Implacável
No 15° nível, quando você rolar iniciativa e não tiver nenhum dado de superioridade restante, você recupera um dado de superioridade.

Manobras
As manobras são apresentadas em ordem alfabética.

Aparar. Quando outra criatura causar dano a você com um ataque corpo-a-corpo, você pode usar sua reação e gastar um dado de superioridade para reduzir o dano pelo número rolado no dado de superioridade + seu modificador de Destreza.

Ataque Ameaçador. Quando você atingir uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para tentar amedrontar o alvo. Você adiciona seu dado de superioridade a jogada de dano do ataque e o alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar, ele ficará com medo de você até o final do seu próximo turno.

Ataque de Encontrão. Quando você atingir uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para tentar empurrar o alvo para trás. Você adiciona seu dado de superioridade a jogada de dano do ataque e, se o alvo for Grande ou menor, ele deve realizar um teste de resistência de Força. Se falhar, você empurra o alvo para até 4,5 metros de você.

Ataque de Finta. Você pode gastar um dado de superioridade e usar uma ação bônus, no seu turno, para fintar, escolhendo uma criatura a 1,5 metro de você como alvo. Você tem vantagem na sua próxima jogada de ataque contra essa criatura, nesse turno. Se o ataque atingir, você adiciona seu dado de superioridade ao dano do ataque.

Ataque de Manobra. Quando você atingir uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para tentar manobrar um de seus companheiros para uma posição mais vantajosa. Você adiciona seu dado de superioridade a jogada de dano do ataque e escolhe uma criatura amigável que possa ver ou ouvir você. Aquela criatura pode usar sua reação para se mover até metade do seu deslocamento, sem provocar ataques de oportunidade do alvo do seu ataque.

Ataque de Precisão. Quando você realizar uma jogada de ataque com arma contra uma criatura, você pode gastar um dado de superioridade para adicioná-lo a jogada. Você pode usar essa manobra antes ou depois de realizar a jogada de ataque, mas deve usá-la antes de qualquer efeito do ataque ser aplicado.

Ataque Desarmante. Quando você atingir uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para tentar desarmar o alvo, forçando-o a derrubar um item, à sua escolha, que ele esteja empunhando. Você adiciona o dado de superioridade a jogada de dano do ataque e o alvo deve realizar um teste de resistência de Força. Se fracassar, ele derrubará o objeto escolhido. O objeto cai aos pés dele.

Ataque Estendido. Quando você atingir uma criatura com um ataque corpo-a-corpo com arma, você pode gastar um dado de superioridade para aumentar o alcance do seu ataque em 1,5 metro. Se você atingir, você adiciona o seu dado de superioridade ao dano causado pelo ataque.

Ataque Provocante. Quando você atingir uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para tentar incitar a alvo a atacar você. Você adiciona seu dado de superioridade a jogada de dano do ataque e o alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar, o alvo terá desvantagem em todas as jogadas de ataque contra alvos diferentes de você, até o fim do seu próximo turno.

Ataque Trespassante. Quando você atingir uma criatura com um ataque corpo-a-corpo com arma, você pode gastar um dado de superioridade para tentar causar dano a outra criatura com o mesmo ataque. Escolha uma criatura a 1,5 metro do alvo original e que esteja no seu alcance. Se a jogada de ataque original atingiria a segunda criatura, ela sofre dano igual ao número rolado no dado de superioridade. O dano é do mesmo tipo que o causado pelo ataque original.

Contra-Atacar. Quando uma criatura atacar você com um ataque corpo-a-corpo e errar, você pode usar sua reação e gastar um dado de superioridade para realizar um ataque corpo-a-corpo com arma contra essa criatura. Se você atingir, você adiciona seu dado de superioridade a jogada de dano do ataque.

Derrubar. Quando você atingir uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para tentar derrubar o alvo no chão. Você adiciona seu dado de superioridade a jogada de dano do ataque e, se o alvo for Grande ou menor, ele deve realizar um teste de resistência de Força. Se falhar, o alvo ficará caído no chão.

Golpe Distrativo. Quando você atingir uma criatura com um ataque com arma, você pode gastar um dado de superioridade para tentar distrair a criatura, abrindo uma brecha para um de seus aliados. Você adiciona seu dado de superioridade a jogada de dano do ataque. A próxima jogada de ataque realizada contra o alvo por uma criatura diferente de você, tem vantagem, se o ataque for realizado antes do começo do seu próximo turno.

Golpe do Comandante. Quando você realiza a ação de Ataque, no seu turno, você pode desistir de um dos seus ataques e usar uma ação bônus para direcionar o ataque de um dos seus companheiros. Quando você faz isso, escolha uma criatura amigável que possa ver ou ouvir você e gaste um dado de superioridade. Essa criatura pode, imediatamente, usar sua reação para realizar um ataque com arma, adicionando seu dado de superioridade a jogada de dano do ataque.

Inspirar. No seu turno, você pode usar uma ação bônus e gastar um dado de superioridade para reforçar a determinação dos seus companheiros. Quando o fizer, escolha uma criatura amigável que possa ver ou ouvir você. Essa criatura ganha uma quantidade de pontos de vida temporários igual a sua rolagem de dado de superioridade + seu modificador de Carisma.

Passo Evasivo. Quando você se mover, você pode gastar um dado de superioridade, role o dado e adicione o número rolado a sua CA até você terminar seu deslocamento.

Ladino

Sinalizando para seus companheiros esperarem, uma halfling esgueira-se à frente pelo corredor da masmorra. Ela encosta seus ouvidos na porta, puxa suas ferramentas e abre a fechadura em um piscar de olhos. Ela então desaparece nas sombras, ao mesmo tempo em que seu companheiro guerreiro se move para abrir a porta com um chute.

Uma humana espreita nas sombras de um beco, enquanto seu cúmplice se prepara para a parte dele na emboscada. Quando seu alvo – um notório traficante de escravos – passa pelo beco, seu cúmplice grita, o traficante de escravos vem investigar e a lâmina da assassina corta sua garganta antes mesmo dele ser capaz de emitir qualquer som.

Disfarçando uma risadinha, uma gnoma agita seus dedos e magicamente surrupia o molho de chaves do cinto do guarda. No momento seguinte, as chaves estão em suas mãos, a porta da cela está aberta e ela e seus companheiros estão livres para escapar.

Ladinos contam com sua perícia, furtividade e as vulnerabilidades de seus inimigos para obter vantagem em qualquer situação. Eles possuem uma habilidade especial para encontrar a solução para praticamente qualquer problema, demonstrando desenvoltura e versatilidade, a chave de qualquer grupo aventureiro de sucesso.

Perícia e Precisão

Ladinos dedicam muito de seus recursos para se tornarem mestres em várias perícias, bem como aperfeiçoar suas habilidades em combate, adquirindo uma vasta experiência que poucos personagens podem alcançar. Muitos ladinos focam na furtividade e trapaça, enquanto outros refinam suas perícias para ajudá-los nas masmorras, como escalada, encontrar e desarmar armadilhas, e abrir fechaduras.

Em combate, ladinos priorizam astúcia em vez de força bruta. O ladino sempre prefere desferir um ataque preciso, bem naquele lugar que mais machuca, do que derrubar um oponente com uma série de ataques. Ladinos possuem uma habilidade quase sobrenatural de evitar o perigo, e alguns poucos aprendem truques de magia para incrementar suas outras habilidades.

Vivendo às Sombras

Cada cidade, cada distrito tem sua parcela de ladinos. A maioria deles vive o pior estereótipo da classe, levando a vida como assaltantes, assassinos, ladrões de rua ou vigaristas. Geralmente, esses canalhas são organizados em guildas de ladrões ou famílias criminosas. A maior parte dos ladinos opera independentemente, mas às vezes recrutam aprendizes para ajudá-los em seus golpes e

O Ladino

Nível	Bônus de Proficiência	Ataque Furtivo	Características
1°	+2	1d6	Especialização, Ataque Furtivo, Gíria de Ladrão
2°	+2	1d6	Ação Ardilosa
3°	+2	2d6	Arquétipo de Ladino
4°	+2	2d6	Incremento no Valor de Habilidade
5°	+3	3d6	Esquiva Sobrenatural
6°	+3	3d6	Especialização
7°	+3	4d6	Evasão
8°	+3	4d6	Incremento no Valor de Habilidade
9°	+4	5d6	Característica de Arquétipo de Ladino
10°	+4	5d6	Incremento no Valor de Habilidade
11°	+4	6d6	Talento Confiável
12°	+4	6d6	Incremento no Valor de Habilidade
13°	+5	7d6	Característica de Arquétipo de Ladino
14°	+5	7d6	Sentido Cego
15°	+5	8d6	Mente Escorregadia
16°	+5	8d6	Incremento no Valor de Habilidade
17°	+6	9d6	Característica de Arquétipo de Ladino
18°	+6	9d6	Elusivo
19°	+6	10d6	Incremento no Valor de Habilidade
20°	+6	10d6	Golpe de Sorte

assaltos. Uma pequena parcela dos ladinos vive honestamente como chaveiros, investigadores ou exterminadores, o que pode ser um trabalho perigoso em um mundo que ratos atrozes – e homens-rato – assombram os esgotos.

Como aventureiros, os ladinos pendem para ambos os lados da lei. Alguns são criminosos calejados que decidiram procurar sua fortuna em montes de tesouros, enquanto outros levam uma vida de aventura para escapar da lei. Alguns aprenderam e aperfeiçoaram suas perícias com o propósito explícito de se infiltrar em ruínas antigas e criptas escondidas na busca de tesouros.

Criando um Ladino

Conforme você cria o seu ladino, considere a relação do seu personagem com a lei. Você tem um passado – ou presente – criminoso? Está fugindo da lei ou da fúria do mestre de sua guilda de ladrões? Ou você deixou sua guilda em busca de mais riscos e maiores recompensas? É a ambição que o direciona em suas aventuras ou algum outro desejo ou ideal?

Qual foi o gatilho que tirou você de sua vida pregressa? Foi um grande golpe ou um roubo terrivelmente errado que fez você reavaliar sua carreira? Talvez você teve sorte em um roubo bem sucedido e conseguiu dinheiro suficiente para escapar da sua vida miserável. Será que a sede pela estrada finalmente chamou você para longe de seu lar? Talvez você encontrou-se subitamente separado de sua família ou mentor, e precisou encontrar uma nova forma de sustento. Ou talvez tenha feito um novo amigo – outro membro de seu grupo de aventureiros – que o mostrou novas possibilidades de ganhar a vida e empregar seus talentos particulares.

Construção Rápida

Você pode fazer um ladino rapidamente ao seguir estas sugestões. Primeiro, coloque seu valor de habilidade mais alto em Destreza. Depois, faça Inteligência seu segundo mais alto se quiser se sobressair em Investigação ou planeja adquirir o arquétipo de Trapaceiro Arcano. Escolha Carisma, no entanto, se planeja enfatizar enganação e interação social. Segundo, escolha o antecedente charlatão.

Características de Classe

Como um ladino, você adquire as seguintes características de classe.

Pontos de Vida

Dado de Vida: 1d8 por nível de ladino
Pontos de Vida no 1° Nível: 8 + seu modificador de Constituição
Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d8 (ou 5) + seu modificador de Constituição por nível de ladino após o 1°

Proficiências

Armaduras: Armaduras leves
Armas: Armas simples, bestas de mão, espadas longas, rapieiras, espadas curtas
Ferramentas: Ferramentas de ladrão

Testes de Resistência: Destreza, Inteligência
Perícias: Escolha quatro dentre Acrobacia, Atletismo, Atuação, Enganação, Furtividade, Intimidação, Intuição, Investigação, Percepção, Persuasão e Prestidigitação

Equipamento

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (*a*) uma rapieira ou (*b*) uma espada longa
- (*a*) um arco curto e uma aljava com 20 flechas ou (*b*) uma espada curta
- (*a*) um pacote de assaltante ou (*b*) um pacote de aventureiro ou (*c*) um pacote de explorador
- Armadura de couro, duas adagas e ferramentas de ladrão

Especialização

No 1º nível, você escolhe duas de suas perícias que seja proficiente, ou uma perícia que seja proficiente e ferramentas de ladrão. Seu bônus de proficiência é dobrado em qualquer teste de habilidade que fizer com elas.

No 6º nível, você pode escolher outras duas de suas proficiências (em perícias ou ferramentas de ladrão) para ganhar esse benefício.

Ataque Furtivo

A partir do 1º nível, você sabe como atacar sutilmente e explorar a distração de seus inimigos. Uma vez por turno, você pode adicionar 1d6 nas jogadas de dano contra qualquer criatura que acertar, desde que tenha vantagem nas jogadas de ataque. O ataque deve ser com uma arma de acuidade ou à distância.

Você não precisa ter vantagem nas jogadas de ataque se outro inimigo do seu alvo estiver a 1,5 metro de distância dele, desde que este inimigo não esteja incapacitado e você não tenha desvantagem nas jogadas de ataque.

A quantidade de dano extra aumenta conforme você ganha níveis nessa classe, como mostrado na coluna Ataque Furtivo da tabela O Ladino.

Gíria de Ladrão

Durante seu treinamento você aprendeu as gírias de ladrão, um misto de dialeto, jargão e códigos secretos que permitem você passar mensagens secretas durante uma conversa aparentemente normal. Somente outra criatura que conheça essas gírias de ladrão entende as mensagens. Leva-se quatro vezes mais tempo para transmitir essa mensagem do que falar a mesma ideia claramente.

Além disso, você entende um conjunto de sinais secretos e símbolos usados para transmitir mensagens curtas e simples, como saber se uma área é perigosa ou se é território de uma guilda de ladrões, se o saque está próximo, se as pessoas na área são alvos fáceis ou até mesmo indicar lugares seguros para ladinos se esconderem.

Ação Ardilosa

A partir do 2º nível, seu pensamento rápido e agilidade faz você se mover e agir rapidamente. Você pode usar uma ação bônus durante cada um de seus turnos em combate. Esta ação pode ser usada somente para Disparada, Desengajar ou Esconder.

Arquétipo de Ladino

No 3º nível, você escolhe um arquétipo que se esforçará para se equiparar através de exercícios de suas habilidades de ladino: Assassino, Ladrão ou Trapaceiro Arcano, todos detalhados no final da descrição da classe. Sua escolha garante a você características no 3º nível e de novo no 9º, 13º e 17º nível.

Incremento no Valor de Habilidade

Quando você atinge o 4° nível e novamente no 8°, 10°, 12°, 16° e 19° nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

Esquiva Sobrenatural

A partir do 5º nível, quando um inimigo que você possa ver o acerta com um ataque, você pode usar sua reação para reduzir pela metade o dano sofrido.

Evasão

A partir do 7º nível, você pode esquivar-se agilmente de certos efeitos em área, como o sopro flamejante de um dragão vermelho ou uma magia *tempestade de gelo*. Quando você for alvo de um efeito que exige um teste de resistência de Destreza para sofrer metade do dano, você não sofre dano algum se passar, e somente metade do dano se falhar.

Talento Confiável

No 11º nível, você refinou suas perícias beirando à perfeição. Toda vez que você fizer um teste de habilidade no qual possa adicionar seu bônus de proficiência, você trata um resultado no d20 de 9 ou menor como um 10.

Sentido Cego

No 14º nível, se você for capaz de ouvir, você está ciente da localização de qualquer criatura escondida ou invisível a até 3 metros de você.

Mente Escorregadia

No 15º nível, você adquire uma grande força de vontade, adquirindo proficiência nos testes de resistência de Sabedoria.

Elusivo

A partir do 18º nível, você se torna tão sagaz que raramente alguém encosta a mão em você. Nenhuma jogada de ataque tem vantagem contra você, desde que você não esteja incapacitado.

Golpe de Sorte

No 20º nível, você adquire um dom incrível para ter sucesso nos momentos em que mais precisa. Se um ataque seu falhar contra um alvo ao seu alcance, você pode transformar essa falha em um acerto. Ou se falhar em um teste qualquer, você pode tratar a jogada desse mesmo teste como 20 natural.

Uma vez que você use essa característica, você não pode fazê-lo de novo até terminar um descanso curto ou longo.

Arquétipos de Ladino

Ladinos possuem muitas características em comum, incluindo a ênfase no aperfeiçoamento de suas perícias, na precisão e aproximação mortal em combate, e nos seus reflexos cada vez mais rápidos. Mas, diferentes ladinos orientam seus talentos em direções variadas, personificadas pelos vários arquétipos de ladino. Seu arquétipo escolhido reflete o seu foco – não necessariamente a indicação de sua profissão, mas a descrição de suas técnicas preferidas.

Assassino

Você focou seu treinamento na macabra arte da morte. Aqueles que devotam-se a esse arquétipo são diversos: assassinos de aluguel, espiões, caçadores de recompensa e, até mesmo, padres especialmente treinados em exterminar os inimigos das suas divindades. Subterfúgio, veneno e disfarces ajudam você a eliminar seus oponentes com eficiência mortífera.

Proficiência Adicional

Quando você escolhe esse arquétipo, no 3° nível, você ganha proficiência com kit de disfarce e kit de venenos.

Assassinar

A partir do 3° nível, você fica mais mortal quando pega seus oponentes desprevenidos. Você tem vantagem nas jogadas de ataque contra qualquer criatura que ainda não tenha chegado ao turno dela no combate. Além disso, qualquer ataque que você fizer contra essa criatura que está surpresa, será um ataque crítico.

Especialização em Infiltração

A partir do 9° nível, você pode infalivelmente, criar identidades falsas para si mesmo. Você deve gastar sete dias e 25 po para estabelecer o histórico, profissão e filiações para uma identidade. Você não pode estabelecer uma identidade que pertença a alguém. Por exemplo, você deveria adquirir roupas apropriadas, cartas de introdução e um certificado, aparentemente oficial, para estabelecer-se como um membro da casa de comércio de uma cidade remota, assim, você poderia introduzir-se na companhia de outros comerciantes abastados.

Posteriormente, se você adotar a nova identidade como disfarce, outras criaturas acreditarão que você é aquela pessoa, até terem algum motivo obvio para pensarem o contrário.

Impostor

No 13° nível, você adquire a habilidade de imitar a fala, escrita e comportamento de outra pessoa, infalivelmente. Você deve gastar pelo menos três horas estudando esses três componentes do comportamento de uma pessoa, ouvindo sua articulação, examinando sua escrita e observando seus maneirismos.

Seu ardil é imperceptível para um observador casual. Se uma criatura desconfiada suspeitar que algo está errado, você tem vantagem em qualquer teste de Carisma (Enganação) que você fizer para evitar ser detectado.

Golpe Letal

No 17° nível, você se torna um mestre da morte instantânea. Quando você atacar e atingir uma criatura que esteja surpresa, ela deve realizar um teste de resistência de Constituição (CD 8 + seu modificador de Destreza + seu bônus de proficiência). Se ela falhar, dobre o dano do seu ataque contra a criatura.

Ladrão

Você aprimorou suas habilidades na arte do furto de pequenos itens. Gatunos, bandidos, batedores de carteira e outros criminosos geralmente seguem esse arquétipo, mas também aqueles ladinos que preferem se ver como caçadores de tesouro profissionais, exploradores de masmorras e investigadores. Além de aprimorar sua agilidade e furtividade, você aprende perícias úteis para desbravar ruínas antigas, ler idiomas incomuns e usar itens mágicos que normalmente não poderia.

Mãos Rápidas

A partir do 3º nível, você pode usar a sua ação bônus concedida pela Ação Ardilosa para fazer um teste de Destreza (Prestidigitação), usar suas ferramentas de ladrão para desarmar uma armadilha ou abrir uma fechadura, ou realizar a ação de Usar um Objeto.

Andarilho de Telhados

No 3º nível, você adquire a habilidade de escalar mais rápido que o normal. Escalar agora não possui custo adicional de movimento para você.

Além disso, quando você fizer um salto com corrida, o alcance que pode saltar aumenta um número de metros igual a 0,3 vezes o seu modificador de Destreza.

Furtividade Suprema

A partir do 9º nível, você tem vantagem no teste de Destreza (Furtividade) se você não mover-se mais do que a metade de seu deslocamento em um turno.

Usar Instrumento Mágico

No 13º nível, você aprende o suficiente sobre como a magia funciona e pode improvisar o uso de itens que nem mesmo foram destinados a você. Você ignora todos os requisitos de classes, raças e níveis para uso de qualquer item mágico.

Reflexos de Ladrão

Quando atinge o 17º nível, você se torna adepto em fazer emboscadas e fugas rápidas de situações perigosas. Você pode realizar dois turnos durante o primeiro turno de cada combate. Você realiza seu primeiro turno na sua iniciativa e o segundo na ordem de sua iniciativa menos 10.

Você não pode usar essa característica quando está surpreso.

Trapaceiro Arcano

Alguns ladinos aprimoram suas finas perícias de furtividade e agilidade com magia, aprendendo truques de encantamento e ilusão. Esses ladinos incluem não somente batedores de carteira e assaltantes, mas também

trapaceiros, enganadores e um número significativo de aventureiros.

Conjuração

Quando você alcançar o 3° nível, você adquire a habilidade de conjurar magias. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias de mago.

Truques. Você aprende três truques: *mãos mágicas* e outros dois truques, à sua escolha, da lista de magias de mago. Você aprende um truque de mago adicional, à sua escolha, no 10° nível.

Espaços de Magia. A tabela Conjuração de Trapaceiro Arcano mostra quantos espaços de magia de 1° nível e superiores você possui disponíveis para conjuração. Para conjurar uma dessas magias, você deve gastar uma espaço de magia do nível da magia ou superior. Você recobra todos os espaços de magia gastos quando você completa um descanso longo.

Por exemplo, se você quiser conjurar a magia de 1° nível *enfeitiçar pessoa* e você tiver um espaço de magia de 1° nível e um de 2° nível disponíveis, você poderá conjurar *enfeitiçar pessoa* usando qualquer dos dois espaços.

Magias Conhecidas de 1° Nível e Superiores. Você conhece três magias de 1° nível, à sua escolha, as quais duas delas você deve escolher das magias de encantamento e ilusão da lista de magias de mago.

A coluna Magias Conhecidas na tabela Conjuração do Trapaceiro Arcano mostra quando você aprende mais magias de mago, de 1° nível ou superior. Cada uma dessas magias deve ser uma magia de encantamento ou ilusão, à sua escolha, de um nível a que você tenha acesso, como mostrado na tabela. Por exemplo, quando você alcança o 7° nível da classe, você pode aprender uma nova magia de 1° ou 2° nível.

As magias que você aprende no 8°, 14° e 20° nível podem vir de qualquer escola de magia.

Além disso, quando você adquire um nível nessa classe, você pode escolher uma magia de mago que você conheça e substituí-la por outra magia da lista de magias de mago, que também deve ser de um nível ao qual você tenha espaços de magia e deve ser uma magia de encantamento ou ilusão, exceto as magias substituídas no 8°, 14° e 20º nível.

Conjuração de Trapaceiro Arcano

Nível de Ladino	Truques Conhecidos	Magias Conhecidas	Espaços de Magia por Nível 1°	2°	3°	4°
3°	3	3	2	–	–	–
4°	3	4	3	–	–	–
5°	3	4	3	–	–	–
6°	3	4	3	–	–	–
7°	3	5	4	2	–	–
8°	3	6	4	2	–	–
9°	3	6	4	2	–	–
10°	4	7	4	3	–	–
11°	4	8	4	3	–	–
12°	4	8	4	3	–	–
13°	4	9	4	3	2	–
14°	4	10	4	3	2	–
15°	4	10	4	3	2	–
16°	4	11	4	3	3	–
17°	4	11	4	3	3	–
18°	4	11	4	3	3	–
19°	4	12	4	3	3	1
20°	4	13	4	3	3	1

Habilidade de Conjuração. Sua habilidade de conjuração é Inteligência para suas magias de mago, portanto, você usa sua Inteligência sempre que alguma magia se referir à sua habilidade de conjurar magias. Além disso, você usa o seu modificador de Inteligência para definir a CD dos testes de resistência para as magias de mago que você conjura e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia.

CD para suas magias = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

Modificador de ataque de magia = seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

Mãos Mágicas Malabaristas

A partir do 3° nível, quando você conjurar mãos mágicas, você pode fazer a mão espectral ficar invisível e poderá realizar as seguintes tarefas adicionais:

- Você pode guardar um objeto que a mão estiver segurando em um recipiente vestido ou carregado por outra criatura.
- Você pode recuperar um objeto guardado em um recipiente vestido ou carregado por outra criatura.
- Você pode usar ferramentas de ladrão para abrir fechaduras ou desarmar armadilhas à distância.

Você pode realizar qualquer dessas tarefas sem ser notado por uma criatura se for bem sucedido num teste de Destreza (Prestidigitação) resistido por um teste de Sabedoria (Percepção) da criatura.

Além disso, você pode usar a ação bônus concedida por sua Ação Ardilosa para controlar a mão.

Emboscada Mágica

A partir do 9° nível, se você estiver escondido de uma criatura quando conjurar uma magia nela, a criatura terá desvantagem em qualquer teste de resistência que ela fizer contra a magia nesse turno.

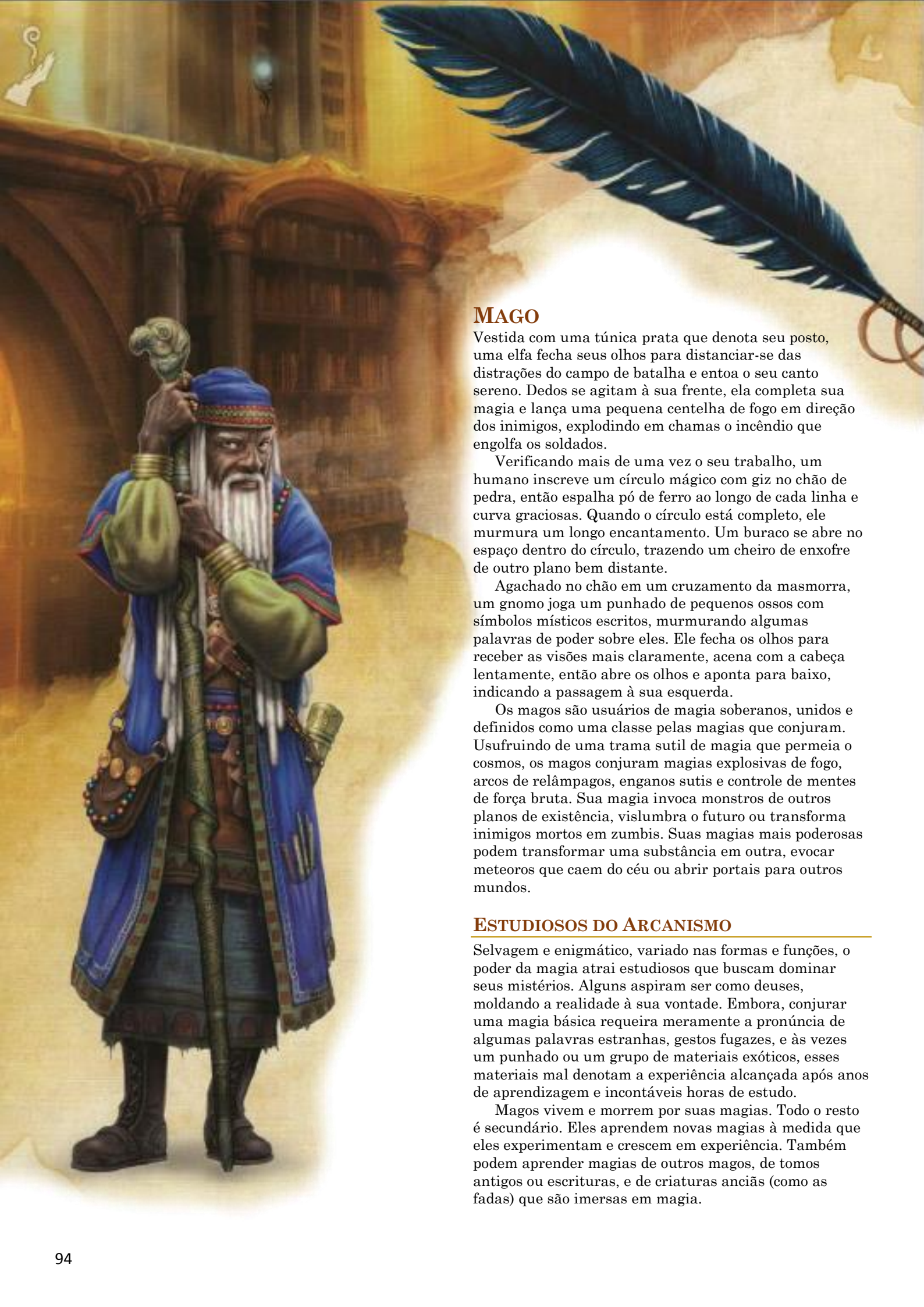
Trapaceiro Versátil

No 13° nível, você ganha a habilidade de distrair alvos com suas *mãos mágicas*. Com uma ação bônus, no seu turno, você pode designar uma criatura a até 1,5 metro da mão espectral criada por essa magia. Fazer isso, lhe concede vantagem nas jogadas de ataque contra essa criatura até o final do turno.

Ladrão de Magia

No 17° nível, você ganha a habilidade de, magicamente, roubar o conhecimento de como conjurar uma magia de outro conjurador.

Imediatamente depois de uma criatura conjurar uma magia que tenha você como alvo ou inclua você na sua área de efeito, você pode usar sua reação para forçar a criatura a realizar um teste de resistência com o modificador de habilidade de conjuração dele. A CD é igual a CD das suas magias. Numa falha, você ignora o efeito da magia sobre você e rouba o conhecimento da magia, se ela for de, pelo menos, 1° nível e de um nível que você possa conjurar (não precisa ser uma magia de mago). Pelas próximas 8 horas, você conhece a magia e pode conjurá-la usando seus espaços de magia. A criatura não pode conjurar a magia até que 8 horas tenham se passado.

Uma vez que você tenha usado essa característica, você não pode usá-la novamente até ter terminado um descanso longo.

Mago

Vestida com uma túnica prata que denota seu posto, uma elfa fecha seus olhos para distanciar-se das distrações do campo de batalha e entoa o seu canto sereno. Dedos se agitam à sua frente, ela completa sua magia e lança uma pequena centelha de fogo em direção dos inimigos, explodindo em chamas o incêndio que engolfa os soldados.

Verificando mais de uma vez o seu trabalho, um humano inscreve um círculo mágico com giz no chão de pedra, então espalha pó de ferro ao longo de cada linha e curva graciosas. Quando o círculo está completo, ele murmura um longo encantamento. Um buraco se abre no espaço dentro do círculo, trazendo um cheiro de enxofre de outro plano bem distante.

Agachado no chão em um cruzamento da masmorra, um gnomo joga um punhado de pequenos ossos com símbolos místicos escritos, murmurando algumas palavras de poder sobre eles. Ele fecha os olhos para receber as visões mais claramente, acena com a cabeça lentamente, então abre os olhos e aponta para baixo, indicando a passagem à sua esquerda.

Os magos são usuários de magia soberanos, unidos e definidos como uma classe pelas magias que conjuram. Usufruindo de uma trama sutil de magia que permeia o cosmos, os magos conjuram magias explosivas de fogo, arcos de relâmpagos, enganos sutis e controle de mentes de força bruta. Sua magia invoca monstros de outros planos de existência, vislumbra o futuro ou transforma inimigos mortos em zumbis. Suas magias mais poderosas podem transformar uma substância em outra, evocar meteoros que caem do céu ou abrir portais para outros mundos.

Estudiosos do Arcanismo

Selvagem e enigmático, variado nas formas e funções, o poder da magia atrai estudiosos que buscam dominar seus mistérios. Alguns aspiram ser como deuses, moldando a realidade à sua vontade. Embora, conjurar uma magia básica requeira meramente a pronúncia de algumas palavras estranhas, gestos fugazes, e às vezes um punhado ou um grupo de materiais exóticos, esses materiais mal denotam a experiência alcançada após anos de aprendizagem e incontáveis horas de estudo.

Magos vivem e morrem por suas magias. Todo o resto é secundário. Eles aprendem novas magias à medida que eles experimentam e crescem em experiência. Também podem aprender magias de outros magos, de tomos antigos ou escrituras, e de criaturas anciãs (como as fadas) que são imersas em magia.

O Mago

Nível	Bônus de Proficiência	Características	Truques Conhecidos	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
				— Espaços de Magia por Nível —								
1°	+2	Conjuração, Recuperação Arcana	3	2	–	–	–	–	–	–	–	–
2°	+2	Tradição Arcana	3	3	–	–	–	–	–	–	–	–
3°	+2	–	3	4	2	–	–	–	–	–	–	–
4°	+2	Incremento no Valor de Habilidade	4	4	3	–	–	–	–	–	–	–
5°	+3	–	4	4	3	2	–	–	–	–	–	–
6°	+3	Característica de Tradição Arcana	4	4	3	3	–	–	–	–	–	–
7°	+3	–	4	4	3	3	1	–	–	–	–	–
8°	+3	Incremento no Valor de Habilidade	4	4	3	3	2	–	–	–	–	–
9°	+4	–	4	4	3	3	3	1	–	–	–	–
10°	+4	Característica de Tradição Arcana	5	4	3	3	3	2	–	–	–	–
11°	+4	–	5	4	3	3	3	2	1	–	–	–
12°	+4	Incremento no Valor de Habilidade	5	4	3	3	3	2	1	–	–	–
13°	+5	–	5	4	3	3	3	2	1	1	–	–
14°	+5	Característica de Tradição Arcana	5	4	3	3	3	2	1	1	–	–
15°	+5	–	5	4	3	3	3	2	1	1	1	–
16°	+5	Incremento no Valor de Habilidade	5	4	3	3	3	2	1	1	1	–
17°	+6	–	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18°	+6	Dominar Magia	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19°	+6	Incremento no Valor de Habilidade	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20°	+6	Assinatura Mágica	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

O Fascínio do Conhecimento

O dia a dia de um mago não é nada comum. O mais próximo de uma vida normal que um mago pode conseguir é ser um sábio ou professor em uma biblioteca ou universidade, ensinando aos outros os segredos do multiverso. Outros magos vendem seus serviços como videntes, trabalham com as forças militares, ou buscam uma vida de crimes ou dominação.

Mas o fascínio pelo conhecimento e poder atrai até mesmo os magos mais reservados para longe da segurança de seus laboratórios e bibliotecas, e os envia para ruínas e cidades perdidas. A maioria deles acredita que os magos de civilizações antigas conheciam segredos que se perderam pelas eras. Descobrir esses segredos pode abrir caminhos para um poder maior do que qualquer magia conhecida na presente época.

Criando um Mago

Criar um personagem mago requer uma história com pelo menos um evento extraordinário. Como foi o seu primeiro contato com a magia? Como você descobriu que tinha a aptidão para isso? Você tem um talento natural ou estudou muito e praticou incessantemente? Você encontrou alguma criatura mágica ou um tomo muito antigo que ensinou a você o básico da magia?

O que tirou você de uma vida de estudos? Seu primeiro contato com o conhecimento mágico o deixou sedento por mais? Você obteve uma informação de uma fonte secreta de conhecimento, inacessível a outros magos? Talvez você esteja simplesmente ansioso para testar suas habilidades com magia recém descobertas frente aos perigos.

Construção Rápida

Você pode construir um mago rapidamente ao seguir estas sugestões. Primeiro, coloque seu valor de habilidade mais alto em
Inteligência, seguido por Constituição ou Destreza. Se você planeja se unir a Escola de Encantamento, faça com que Carisma seja seu próximo melhor valor. Segundo, escolha o antecedente sábio. Terceiro, escolha os truques *luz* e *raio de gelo*, além de adicionar as seguintes magias de 1° nível ao seu grimório: *armadura arcana, enfeitiçar pessoas, mãos flamejantes, mísseis mágicos, queda suave* e *sono*.

Características de Classe

Como um mago, você adquire as seguintes características de classe.

Pontos de Vida

Dado de Vida: 1d6 por nível de mago
Pontos de Vida no 1° Nível: 6 + seu modificador de Constituição
Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d6 (ou 4) + seu modificador de Constituição por nível de mago após o 1°

Proficiências

Armaduras: Nenhuma
Armas: Adagas, dardos, fundas, bordões, bestas leves
Ferramentas: Nenhuma

Testes de Resistência: Inteligência, Sabedoria
Perícias: Escolha duas dentre Arcanismo, História, Intuição, Investigação, Medicina e Religião

Equipamento

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (*a*) um bordão ou (*b*) uma adaga
- (*a*) uma bolsa de componentes ou (*b*) um foco arcano
- (*a*) um pacote de estudioso ou (*b*) um pacote de explorador
- Um grimório

Conjuração

Como um estudante da magia arcana, você possui um livro de magias (ou grimório) que revela os primeiros vislumbres de seu verdadeiro poder. Consulte o capítulo 10 para as regras gerais sobre conjuração de magias e o capítulo 11 para conferir a lista de magias de mago.

Truques

A partir do 1º nível, você conhece três truques à sua escolha da lista de magias de mago. Você aprende truques adicionais conforme avança de nível, como mostra a coluna Truques Conhecidos na tabela O Mago.

Grimório

No 1º nível, você possui um grimório contendo seis magias de mago de 1º nível, à sua escolha. Um grimório não contém truques.

O Seu Grimório

As magias que você pode adicionar em seu grimório, à medida que sobe de nível, refletem suas próprias pesquisas arcanas, conduzidas à sua maneira, bem como as suas descobertas sobre a natureza do multiverso. Você pode encontrar outras magias durante suas aventuras, como um feitiço escrito em um pergaminho que estava no baú de um mago maligno, por exemplo, ou em um tomo empoeirado de uma biblioteca antiga.

Copiar uma Magia para o Grimório. Quando você encontrar uma magia de mago de 1° nível ou superior, você pode adicioná-la em seu grimório, desde que seja de um nível que você possua espaços de magia, além de dispor de tempo para decifrá-la e copiá-la. A magia copiada deve ser de um nível de magia que o mago possa preparar.

Copiar uma magia para seu grimório envolve reproduzir suas formas básicas e então precisa decifrar a notação singular utilizada pelo mago que a escreveu. Você deve praticar a magia até entender os sons e gestos exigidos, para então transcrevê-la em seu grimório com sua própria notação.

Para cada nível da magia a ser copiada, gasta-se 2 horas e 50 po. O custo representa os componentes materiais que você gasta para experimentar a magia até dominá-la, bem como as finas tintas utilizadas para escrevê-la. Uma vez gasto o tempo e o dinheiro, você pode preparar a magia copiada como as suas outras magias.

Substituir o Grimório. Você pode copiar uma magia de seu grimório em outro livro – por exemplo, se você quiser fazer uma cópia reserva de seu grimório. O processo é igual ao de copiar uma nova magia em seu grimório, só que mais rápido e fácil, pois o mago entende suas próprias notações e sabe como conjurar a magia. Você precisa gastar somente 1 hora e 10 po para cada nível de magia copiada.

Se perder o seu grimório, você pode usar o mesmo procedimento para transcrever suas magias preparadas em um novo grimório. Preencher o restante do grimório exigirá que você encontre novas magias, como normalmente se faz. Por essa razão, muitos magos mantêm seus grimórios reservas em lugares seguros.

A Aparência do Grimório. Seu grimório é uma compilação de magias, com sua própria decoração e anotações de rodapé. Pode ser um livro de couro simples e funcional, recebido como presente de seu mestre, ou um tomo finamente encadernado com bordas douradas que você encontrou em uma antiga biblioteca, ou mesmo um conjunto de folhas soltas amontoadas após você perder seu grimório anterior em um acidente.

Preparando e Conjurando Magias

A tabela O Mago mostra quantos espaços de magia você possui para conjurar suas magias de 1º nível e superiores. Para conjurar uma dessas magias, você precisa usar um espaço do nível da magia ou superior. Você recupera todos os espaços gastos quando termina um descanso longo.

Você prepara a lista de magias de mago que estarão disponíveis para serem conjuradas. Para tanto, você escolhe um número de magias de mago de seu grimório igual ao seu modificador de Inteligência + seu nível de mago (mínimo de uma magia). As magias precisam ser de um nível que você tenha espaços de magia.

Por exemplo, se você é um mago de 3º nível, você possui 4 espaços de magia de 1º nível e 2 espaços de magia de 2º nível. Com Inteligência 16, sua lista de magias preparadas pode incluir seis magias de 1º e 2º nível de seu grimório, em qualquer combinação. Se você preparar a magia de 1º nível *mísseis mágicos*, você poderá conjurá-la utilizando um espaço de 1º ou 2º nível de magia. Conjurar a magia não a remove de sua lista de magias preparadas.

Você pode mudar sua lista de magias preparadas quando terminar um descanso longo. Preparar uma nova lista de magias de mago requer você gaste um tempo estudando seu grimório e memorizando as palavras e gestos, para efetivamente conjurar a magia: ao menos 1 minuto por nível de magia para cada magia da sua lista.

Habilidade de Conjuração

Inteligência é a sua habilidade para você conjurar suas magias de mago, pois os magos aprendem novas magias através de estudo e memorização. Você usa sua Inteligência sempre que alguma magia se referir a sua habilidade de conjurar magias. Além disso, você usa o seu modificador de Inteligência para definir a CD dos testes de resistência para as magias de mago que você conjura e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia.

CD para suas magias = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

Modificador de ataque de magia = seu bônus de proficiência + seu modificador de Inteligência

Conjuração de Ritual

Você pode conjurar qualquer magia de mago como um ritual se ela possuir o descritor ritual, desde que a possua em seu grimório. Você não precisa ter essa magia preparada.

Foco de Conjuração

Você pode usar um foco arcano (encontrado no capítulo 5) como foco de conjuração das suas magias de mago.

Aprendendo Magias de 1° Nível ou Superior

A cada nível de mago adquirido, você pode adicionar duas magias de mago à sua escolha em seu grimório. Cada uma dessas magias deve ser de um nível que você possua espaços de magia, conforme mostra a tabela O Mago. Em suas aventuras, você pode encontrar outras magias e adicioná-las em seu grimório (consulte a caixa de texto "O Seu Grimório").

Recuperação Arcana

Você aprendeu como recuperar um pouco de sua energia mágica estudando seu grimório. Uma vez por dia, quando você terminar um descanso curto, você pode escolher espaços de magia gastos para recuperá-los. Os espaços gastos a serem recuperados podem ser de qualquer combinação de níveis de magia, desde que sejam iguais ou inferiores a metade de seu nível de mago (arredondado para cima) e nenhum deles seja de 6º ou superior.

Por exemplo, se você é um mago de 4º nível, você pode recuperar até 2 espaços de magia gastos. Você pode recuperar o espaço de uma magia de 2º nível ou os espaços de duas magias de 1º nível.

Tradição Arcana

Quando alcança o 2º nível, você pode escolher uma Tradição Arcana, moldando sua prática de magia em uma das oito escolas: Abjuração, Adivinhação, Conjuração, Encantamento, Evocação, Ilusão, Necromancia e Transmutação, todas detalhadas no fim da descrição da classe.

Sua escolha confere características no 2º nível e de novo no 6º, 10º e 14º nível.

Incremento no Valor de Habilidade

Quando você atinge o 4° nível e novamente no 8°, 12°, 16° e 19° nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

Dominar Magia

No 18º nível, você alcança tamanha maestria em determinadas magias que pode conjurá-las à vontade. Você escolhe uma magia de mago de 1º nível e uma magia de mago de 2º nível de seu grimório. Você as conjura em seu nível mínimo, sem gastar espaços de magia quando as tiver preparadas. Caso queira, você pode conjurá-las com um espaço de nível superior, porém gastará espaços de magia, como normalmente se faz.

Assinatura Mágica

Quando alcançar o 20º nível, você adquire domínio completo de duas poderosas magias e pode conjurá-las sem muito esforço. Escolha duas magias de mago de 3º nível em seu grimório como sua assinatura mágica. Você sempre tem essas magias preparadas e elas não contam como magias preparadas em sua lista, além de você poder conjurar cada uma das magias escolhidas, uma vez ao dia, como magias de 3º nível, sem gastar nenhum espaço. Quando o fizer, você não poderá fazê-lo de novo antes de terminar um descanso curto ou longo.

Se você quiser conjurar essas magias com espaços de níveis superiores, a magia gastará espaços de magia, como normalmente se faz.

Tradições Arcanas

O estudo de magia é antigo, remetendo às primeiras descobertas letais da magia. Está firmemente estabelecido nos mundos de D&D, com várias tradições dedicadas ao seu complexo estudo.

As tradições arcanas mais comuns no multiverso envolvem as escolas de magia. Magos, através das eras, catalogaram milhares de magias, agrupando-as em oito categorias chamadas escolas, como descrito no capítulo 10. Em alguns lugares, essas tradições são literalmente escolas. Um mago pode estudar na Escola de Ilusão, enquanto outro estuda em um ponto diferente da cidade na Escola de Encantamento. Em outras instituições, elas funcionam mais como departamentos acadêmicos, com faculdades rivais competindo por estudantes e financiamentos. Mesmo os magos que treinam aprendizes na solidão de suas próprias torres, utilizam essa divisão da magia em escolas como um instrumento pedagógico, já que as magias de cada escola requerem um domínio de técnicas diferentes.

Escola de Abjuração

A Escola de Abjuração enfatiza magias que bloqueiam, expulsão ou protegem. Detratores dessa escola dizem que sua tradição trata de contradição, negação, ao invés de asserções positivas. Você compreende, no entanto, que terminar efeitos nocivos, proteger os fracos e banir influências malignas é tudo, menos um vazio filosófico. É uma vocação de orgulho e respeito.

Chamados de abjuradores, membros dessa escola são procurados quando espíritos sinistros precisam ser exorcizados, quando locais importantes devem ser guardados contra espionagem mágica e quando portais para outros planos de existência precisam ser selados.

Abjuração Instruída

Quando você escolhe essa escola no 2º nível, o ouro e o tempo que você precisa gastar para copiar uma magia da escola de abjuração em seu grimório é reduzido à metade.

Proteção Arcana

A partir do 2° nível, você pode tecer a magia a sua volta para proteção. Quando você conjura uma magia de abjuração de 1° nível ou superior, você pode, simultaneamente, usar uma vertente do poder da magia para criar uma proteção mágica em si mesmo, que dura até você terminar um descanso longo. A proteção tem pontos de vida iguais ao dobro do seu nível de mago + seu modificador de Inteligência. Sempre que você sofrer dano, a proteção sofrerá o dano no lugar. Se o dano reduzir a proteção a 0 pontos de vida, você sofre qualquer dano remanescente.

Quando a proteção estiver com 0 pontos de vida, ela não poderá mais absorver dano, mas a mágica permanece. Toda vez que você conjurar uma magia de abjuração de 1° nível ou superior, a proteção recupera um número de pontos de vida igual ao dobro do nível da magia.

Uma vez que você tenha criado a proteção, você não pode criá-la novamente até terminar um descanso longo.

Proteção Projetada

A partir do 6° nível, quando uma criatura que você possa ver a até 9 metros sofrer dano, você pode usar sua reação para fazer com que sua Proteção Arcana absorva aquele dano. Se esse dano reduzir a proteção a 0 pontos de vida, a criatura protegida sofrerá qualquer dano remanescente.

Abjuração Aprimorada

A partir do 10° nível, quando você conjurar uma magia de abjuração que requeira que você realize um teste de habilidade como parte da conjuração da magia (como em *contramágica* e *dissipar magia*), você adiciona seu bônus de proficiência a esse teste de habilidade.

Cada rolagem de premonição pode ser usada apenas uma vez. Quando você termina um descanso longo, você perde qualquer rolagem de premonição que não tenha sido usada.

Especialista em Adivinhação

A partir do 6° nível, conjurar magias de adivinhação se tornou tão fácil pra você que isso requer apenas uma fração do seu esforço de conjuração. Quando você conjura uma magia de adivinhação de 2° nível ou superior usando um espaço de magia, você recupera um espaço de magia gasto. O espaço de magia que você recupera deve ser de um nível inferior ao da magia conjurada e não pode ser maior que 5° nível.

O Terceiro Olho

A partir do 10° nível, você pode usar sua ação para aumentar seus poderes de percepção. Quando o fizer, escolha um dos benefícios a seguir, que dura até você ficar incapacitado ou realizar um descanso curto ou longo. Você não pode usar essa característica novamente até ter terminado um descanso longo.

Visão no Escuro. Você adquire visão no escuro com alcance de 18 metros, como descrito no capítulo 8.

Visão Etérea. Você pode ver no Plano Etéreo com alcance de 18 metros.

Compreensão Maior. Você pode ler qualquer idioma.

Ver Invisibilidade. Você pode ver criaturas e objetos invisíveis a até 3 metros de você aos quais você tenha linha de visão.

Prodígio Maior

A partir do 14° nível, as visões em seus sonhos se intensificam e pintam um quadro mais preciso na sua mente do que está para acontecer. Você rola três d20s para a sua característica Prodígio, ao invés de dois.

Resistência à Magia

A partir do 14° nível, você tem vantagem em testes de resistência contra magia.

Além disso, você tem resistência contra o dano de magias.

Escola de Adivinhação

Os conselhos de um adivinho são procurados tanto pela realeza quanto pelos plebeus comuns, por todos que buscam uma compreensão mais clara do passado, presente e futuro. Como um adivinho, você se esforça para separar os véus do espaço, tempo e da consciência, de modo que você possa ver claramente. Você trabalha para dominar magias de discernimento, visão remota, conhecimento sobrenatural e previsão.

Adivinhação Instruída

Quando você escolhe essa escola no 2º nível, o ouro e o tempo que você precisa gastar para copiar uma magia da escola de adivinhação em seu grimório é reduzido à metade.

Prodígio

Começando no 2° nível, quando você escolhe essa escola, vislumbres do futuro começam a aparecer em sua consciência. Quando você termina um descanso longo, role dois d20s e anote os números rolados. Você pode substituir qualquer jogada de ataque, teste de resistência ou teste de habilidade feito por você ou por outra criatura que você possa ver por uma das rolagens de premunição. Você deve escolher fazer isso antes da rolagem e você pode substituir uma rolagem dessa forma apenas uma vez por rodada.

Escola de Conjuração

Como um conjurador, você prefere magias que produzam objetos e criaturas do nada. Você pode conjurar nuvens esvoaçantes de gás mortal ou invocar criaturas de outros lugares para lutar por você. À medida que seu domínio cresce, você aprende magias de teletransportação e pode se teletransportar por vastas distâncias, até mesmo para outros planos de existência, em um instante.

Conjuração Instruída

Quando você escolhe essa escola no 2º nível, o ouro e o tempo que você precisa gastar para copiar uma magia da escola de conjuração em seu grimório é reduzido à metade.

Conjuração Menor

A partir do 2° nível, quando você escolhe essa escola, você pode usar sua ação para conjurar até um objeto inanimado em sua mão ou no chão, em um espaço desocupado que você possa ver, a até 3 metros de você. Esse objeto não pode ter mais de 90 centímetros de largura nem pesar mais de 5 quilos e sua forma deve ser de um objeto não-mágico que você tenha visto. O objeto é visivelmente mágico, emanando penumbra a 1,5 metro.

O objeto desaparece depois de 1 hora, quando você usa essa característica novamente ou se ele sofrer ou causar qualquer dano.

Transposição Benigna

A partir do 6° nível, você pode usar sua ação para se teletransportar até 9 metros em um espaço desocupado que você possa ver. Alternativamente, você pode escolher um espaço ao alcance que seja ocupado por uma criatura Pequena ou Média. Se essa criatura for voluntária, vocês dois teletransportam-se, trocando de lugar.

Uma vez que você usa essa característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso longo ou até conjurar uma magia de conjuração de 1° nível ou superior.

Conjuração Focada

Começando no 10° nível, enquanto você estiver concentrado em uma magia de conjuração, sua concentração não pode ser interrompida como resultado de ter sofrido dano.

Invocações Resistentes

A partir do 14° nível, qualquer criatura que você invocar ou criar com uma magia de conjuração, terá 30 pontos de vida temporários.

Escola de Encantamento

Como um membro da Escola de Encantamento, você afiou sua habilidade de entrar magicamente e seduzir outras pessoas e monstros. Alguns encantadores são pacifistas que fascinam os violentos para que larguem suas armas e enfeitiçam os cruéis para mostrar misericórdia. Outros são tiranos que dominam magicamente os involuntários, obrigando-os a servi-lo. A maioria dos encantadores está em algum lugar entre esses extremos.

Encantamento Instruído

Quando você escolhe essa escola no 2º nível, o ouro e o tempo que você precisa gastar para copiar uma magia da escola de encantamento em seu grimório é reduzido à metade.

Olhar Hipnotizante

A partir do 2° nível, quando você escolhe essa escola, suas palavras suaves e olhar encantador podem escravizar magicamente outra criatura. Com uma ação, escolha uma criatura que você possa ver a até 1,5 metro. Se o alvo puder ver ou ouvir você, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria contra uma CD igual das suas magias de mago, ou ficará enfeitiçado por você até o final do seu próximo turno. O deslocamento da criatura enfeitiçada cai para 0 e a criatura está incapacitada e visivelmente aturdida.

Nos turnos subsequentes, você pode usar sua ação para manter esse efeito, estendendo sua duração até o final do seu próximo turno. No entanto, o efeito termina se você se afastar mais de 1,5 metro da criatura, se a criatura não puder nem ver nem ouvir você ou se a criatura sofrer dano.

Assim que o efeito terminar, ou se a criatura for bem sucedida no teste de resistência inicial contra esse efeito, você não poderá usar essa característica nessa criatura novamente até terminar um descanso longo.

Encanto Instintivo

Começando no 6° nível, quando uma criatura que você puder ver a até 9 metros, realizar uma jogada de ataque contra você, você pode usar sua reação para desviar o ataque, contanto que exista outra criatura no alcance do ataque. O atacante deve realizar um teste de resistência de Sabedoria contra uma CD igual das suas magias de mago. Caso falhe, o atacante deve atacar a criatura mais próxima dele, excluindo você ou ele mesmo. Se existirem diversas criaturas próximas, o atacante escolhe qual deseja atacar. Em um sucesso, você não poderá usar essa característica contra o atacante novamente até terminar um descanso longo.

Você deve escolher usar essa característica antes de saber se o ataque atingiu ou errou. Criaturas que não podem ser enfeitiçadas são imunes a esse efeito.

Dividir Encantamento

A partir do 10° nível, quando você conjurar uma magia de encantamento de 1° nível ou superior que tenha uma única criatura como alvo, você pode fazer com que ela afete uma segunda criatura.

Alterar Memórias

No 14° nível, você ganha a habilidade de tornar uma criatura inconsciente da sua influência mágica sobre ela. Quando você conjura uma magia de encantamento para enfeitiçar uma ou mais criaturas, você pode alterar a compreensão de uma criatura para que ela continue sem saber que está sendo enfeitiçada.

Além disso, assim que a magia expirar, você pode usar sua ação para tentar fazer com que a criatura escolhida esqueça parte do tempo que permaneceu enfeitiçada. A criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Inteligência contra uma CD igual das suas magias de mago ou perderá uma quantidade de horas da sua memória igual a 1 + seu modificador de Carisma (mínimo 1). Você pode fazer com que a criatura esqueça menos tempo e o total de tempo não pode exceder a duração da sua magia de encantamento.

Escola de Evocação

Você foca seu estudo para criar poderosos efeitos elementais, como um frio cortante, uma chama intensa, um trovão estrondoso, um relâmpago devastador e ácido ardente. Alguns evocadores encontram emprego nas forças militares, servindo como artilharia para explodir fileiras inimigas de longe. Outros usam seu poder espetacular para proteger os fracos, enquanto alguns buscam o ganho próprio como bandidos, aventureiros ou aspirantes de tiranos.

Evocação Instruída

Quando você escolhe essa escola no 2º nível, o ouro e o tempo que você precisa gastar para copiar uma magia da escola de evocação em seu grimório é reduzido à metade.

Esculpir Magias

A partir do 2º nível, você pode criar bolsões de segurança relativa contra os efeitos de suas magias de evocação. Quando você conjurar uma magia de evocação que afeta outras criaturas que você possa ver, você pode escolher um número delas igual a 1 + o nível da magia. As criaturas escolhidas passam automaticamente em seus testes de resistência contra a magia conjurada e elas não sofrem dano se normalmente sofreriam metade em um sucesso no teste de resistência.

Truque Potente

A partir do 6º nível, seus truques de dano afetam até mesmo as criaturas que evitariam a força daquele efeito. Quando uma criatura passa em um teste de resistência de seus truques, ela sofre metade do dano (se existir), mas não sofre nenhum efeito adicional.

Evocação Potencializada
A partir do 10º nível, você pode adicionar seu modificador de Inteligência no resultado das jogadas de dano de qualquer magia de evocação de mago que você conjurar. O bonus de dano se aplica a uma rolagem de dano da magia, não à múltiplas rolagens.

Sobrecarga
A partir do 14º nível, você pode aumentar o poder de suas magias mais simples. Quando você conjurar uma magia de mago de 5º nível ou inferior (exceto truques) que cause dano, a magia causa o dano máximo.

A primeira vez que fizer isso, você não sofre qualquer efeito adverso. Porém, se usar de novo essa característica antes de terminar um descanso longo, você sofre 2d12 de dano necrótico para cada nível de magia, imediatamente após conjurá-la. Cada vez que você usar essa característica antes de terminar um descanso longo, o dano necrótico por nível da magia aumenta em 1d12. Esse dano ignora qualquer resistência ou imunidade.

Escola de Ilusão
Você focou seus estudos em magias que ofuscam os sentidos, confundem a mente e enganam até mesmo os povos mais sábios. Sua mágica é sutil, mas as ilusões criadas pela sua mente afiada fazem o impossível parecer real. Alguns ilusionistas – incluindo muitos magos gnomos – são vigaristas benignos que usam suas magias para entreter. Outros são mestres mais sinistros da enganação, usando suas ilusões para apavorar e iludir os outros para ganhos pessoais.

Ilusão Instruída
Quando você escolhe essa escola no 2º nível, o ouro e o tempo que você precisa gastar para copiar uma magia da escola de ilusão em seu grimório é reduzido à metade.

Ilusão Menor Aprimorada
A partir do 2° nível, quando você escolhe essa escola, você aprende o truque *ilusão menor*. Se você já conhece esse truque, você aprende um truque de mago diferente, à sua escolha. O truque não conta no número de truque que você conhece.

Quando você conjurar *ilusão menor*, você pode criar tanto um som quanto uma imagem com uma única conjuração da magia.

Ilusões Moldáveis
A partir do 6° nível, quando você conjura uma magia de ilusão que tenha duração de 1 minuto ou maior, você pode usar sua ação para mudar a natureza da ilusão (usando os parâmetros normais da magia para a ilusão), considerando que você pode ver a ilusão.

Eu Ilusório
Começando no 10° nível, você pode criar uma duplicata ilusória de si mesmo em um instante, como uma reação instintiva ao perigo. Quando uma criatura realizar uma jogada de ataque contra você, você pode usar sua reação para interpor a duplicata ilusória entre o atacante e você. O ataque erra você automaticamente, e então, a ilusão se dissipa.

Uma vez que você usa essa característica, não pode usá-la novamente até terminar um descanso longo.

Realidade Ilusória
A partir do 14° nível, você aprendeu o segredo de como tecer magia sombria em suas ilusões para torná-las semirreais. Quando você conjura uma magia de ilusão de 1° nível ou superior, você pode escolher um objeto inanimado e não-mágico que é parte da ilusão e tornar esse objeto real. Você pode fazer isso no seu turno, com uma ação bônus, enquanto a magia estiver em efeito. O objeto permanece real por 1 minuto. Por exemplo, você pode criar uma ilusão de uma ponte sobre um abismo e depois torná-la real tempo suficiente para que seus aliados a atravessem.

O objeto não pode causar dano ou qualquer tipo de ferimento direto a ninguém.

Escola de Necromancia
A Escola de Necromancia explora as forças cósmicas da vida, morte e morte-vida. À medida que você foca seus estudos nessa tradição, você aprende a manipular a energia que anima todas as coisas vivas. Enquanto progride, você aprende a retirar a força vital de uma criatura enquanto sua magia destrói seu corpo, transformando a energia vital em poder mágico que você pode manipular.

A maioria das pessoas veem necromantes como ameaças, ou até mesmo vilões, devido a sua associação intima com a morte. Nem todos os necromantes são malignos, mas as forças que eles manipulam são consideradas tabu por diversas sociedades.

Necromancia Instruída
Quando você escolhe essa escola no 2º nível, o ouro e o tempo que você precisa gastar para copiar uma magia da escola de necromancia em seu grimório é reduzido à metade.

Colheita Sinistra
A partir do 2° nível, você ganha a habilidade de ceifar a energia vital das criaturas que você mata com suas magias. Uma vez por turno, quando você matar uma ou mais criaturas com uma magia de 1° nível ou superior, você recupera uma quantidade de pontos de vida igual ao dobro do nível da magia ou o triplo do seu nível, se a magia pertencer a Escola de Necromancia. Você não recebe esse benefício por matar constructos ou mortos-vivos.

Escravos Mortos-Vivos

No 6° nível, você adiciona a magia *animar mortos* ao seu grimório se você ainda não a possuir. Quando você conjurar *animar mortos*, você pode escolher um corpo ou pilha de ossos adicional, criando outro zumbi ou esqueleto, como apropriado.

Toda vez que você criar um morto-vivo através de uma magia de necromancia, ele terá benefícios adicionais:

- O máximo de pontos de vida da criatura aumenta numa quantidade igual a seu nível de mago.
- A criatura adiciona seu bônus de proficiência as suas jogadas de dano.

Acostumado à Morte-Vida

A partir do 10° nível, você terá resistência a dano necrótico e seu máximo de pontos de vida não pode ser reduzido. Você gastou tanto tempo lidando com mortos-vivos e com as forças que os animam que você se acostumou a alguns dos seus piores efeitos.

Comandar Mortos-Vivos

A partir do 14° nível, você pode usar magia para trazer mortos-vivos ao seu controle, até os criados por outros magos. Com uma ação, você pode escolher um morto-vivo que você possa ver a até 18 metros. Essa criatura deve realizar um teste de resistência de Carisma com CD igual das suas magias de mago. Se ela for bem sucedida, você não poderá usar essa característica nela novamente. Se ela falhar, ela se tornará amistosa a você e obedecerá seus comandos até você usar essa característica novamente.

Mortos-vivos inteligentes são difíceis de controlar dessa forma. Se o alvo tiver Inteligência 8 ou superior, ele terá vantagem no teste de resistência. Se ele fracassar no teste de resistência e tiver Inteligência 12 ou superior, ele poderá repetir o teste de resistência ao final de cada hora até que obtenha sucesso e se liberte.

Escola de Transmutação

Você é um estudante de magias que modificam energia e matéria. Para você, o mundo não é uma coisa fixa, mas sim eminentemente mutável e você se deleita em ser um agente da mudança. Você empunha a matéria-prima da criação e aprendeu tanto formas físicas quanto qualidades mentais. Sua magia lhe dá as ferramentas para se tornar o ferreiro na forja da realidade.

Alguns transmutadores são vigaristas ou brincalhões, transformando pessoas em sapos e transformando cobre em prata por diversão e lucro ocasional. Outros perseguem seus estudos mágicos com uma seriedade mórbida, buscando o poder dos deuses de criar e destruir mundos.

Transmutação Instruída

Quando você escolhe essa escola no 2º nível, o ouro e o tempo que você precisa gastar para copiar uma magia da escola de transmutação em seu grimório é reduzido à metade.

Alquimia Menor

A partir do 2° nível, quando você escolhe essa escola, você pode alterar temporariamente as propriedades físicas de um objeto não-mágico, alterando-o de uma substancia para outra. Você realiza um procedimento alquímico especial em um objeto composto inteiramente de madeira, pedra (mas não uma pedra preciosa), ferro, cobre ou prata, transformando-o em um material diferente dentre esses. Para cada 10 minutos que você gastar realizando esse procedimento, você pode transformar 30 centímetros cúbicos de material. Após 1 hora, ou até você perder sua concentração (como es estivesse se concentrando em uma magia) o material reverte à sua substancia original.

Pedra de Transmutador

A partir do 6° nível, você pode gastar 8 horas criando uma pedra de transmutador que armazena magia de transmutação. Você pode se beneficiar da pedra ou dá-la para outra criatura. Uma criatura ganha um benefício, à sua escolha, enquanto a pedra estiver em sua posse. Quando você cria a pedra, escolha um benefício dentre as opções a seguir:

- Visão no escuro com alcance de 18 metros, como descrito no capítulo 8
- Um aumento de 3 metros no deslocamento enquanto a criatura não estiver sobrecarregada
- Proficiência em testes de resistência de Constituição
- Resistência a dano de ácido, frio, fogo, elétrico ou trovejante (escolhido por você quando escolhe esse benefício)

Cada vez que você conjurar uma magia de conjuração de 1° nível ou superior, você pode mudar o efeito da sua pedra, se ela estiver em sua posse.

Se você criar uma nova pedra de transmutador, a anterior para de funcionar.

Metamorfo

No 10° nível, você adiciona a magia *metamorfose* ao seu grimório, se você ainda não a possuir. Você pode conjurar *metamorfose* sem gastar um espaço de magia. Quando o fizer, você só pode escolher a si mesmo como alvo e se transforma em uma besta com nível de desafio 1 ou menor.

Quando você conjurar *metamorfose* dessa forma, você não poderá fazê-lo novamente até terminar um descanso curto ou longo, apesar de ainda poder conjurá-la normalmente usando espaços de magia disponíveis.

Mestre Transmutador

A partir do 14° nível, você pode usar sua ação para consumir a reserva de magia de transmutação armazenada dentro da sua pedra de transmutador em uma única explosão. Quando o fizer, escolha um dos seguintes efeitos. Sua pedra de transmutador é destruída e não pode ser refeita até você terminar um descanso longo.

Transformação Maior. Você pode transmutar um objeto não-mágico – não maior que 1,5 metro cubico – em outro objeto não-mágico de tamanho e massa similares e de valor igual ou inferior. Você deve gastar 10 minutos manipulando o objeto para transformá-lo.

Panaceia. Você remove todas as maldições, doenças e venenos afetando uma criatura que você tocar com sua pedra de transmutador. A criatura também recupera todos os seu pontos de vida.

Restaurar Vida. Você pode conjurar reviver mortos em uma criatura que você tocar com sua pedra de transmutador, sem gastar espaço de magia ou precisar ter a magia no seu grimório.

Restaurar Juventude. Você toca a pedra de transmutador em uma criatura voluntária e a idade aparente da criatura é reduzida em 3d10 anos, para o mínimo de 13 anos. Esse efeito não estende a vida útil da criatura.

Monge

Seus punhos criam um borrão enquanto defletem uma revoada de flechas que vem vindo, uma meio-elfa corre sobre uma barricada e se arremessa nas maciças fileiras de hobgoblins do outro lado. Ela gira entre eles, distribuindo seus golpes e enviando-os para o chão, até que, finalmente, apenas ela está de pé.

Respirando profundamente, um humano coberto por tatuagens toma uma postura de batalha. Quando os primeiro orcs em investida alcançam-no, ele exala e uma rajada de fogo é expelida de sua boca, engolfando seus oponentes.

Movendo-se com o silêncio da noite, uma halfling com vestes negras pisa em uma sombra embaixo de um arco e emerge de outra mancha sombria numa sacada a poucos passos de distância. Ela desliza sua lâmina para fora da bainha de panos enrolados e se esgueira através da janela aberto em direção ao príncipe tirano, tão vulnerável no abraço do sono.

Qualquer que seja suas disciplinas, os monges partilha de sua habilidade de aproveitar magicamente da energia que flui em seus corpos. Se canalizada como um exibição impressionante de maestria do combate, ou como um foco mais sutil de habilidade defensiva e velocidade, essa energia infunde tudo que um monge faz.

A Magia do Chi

Monges fazem estudos cuidadosos da energia mágica que a maioria das tradições monásticas chama de **chi**. Essa energia é um elemento da mágica que inunda o multiverso – especificamente, os elementos que fluem através dos corpos vivos. Os monges atrelam esse poder dentro de si mesmos para criar efeitos mágicos e exceder a capacidade física de seus corpos, e alguns dos seus ataques especiais podem bloquear o fluxo de chi nos seus oponentes. Usando essa energia, os monges canalizam velocidade e força incríveis em seus ataques desarmados. À medida que eles ganham experiência, seu treinamento marcial e sua maestria do chi lhe confere mais poder sobre seus corpos e sobre os corpos dos seus adversários.

Treinamento e Asceticismo

Pequenos mosteiros murados se espalham pelas paisagens dos mundos de D&D, minúsculos refúgios do fluxo da vida comum, onde o tempo parece parar. Os monges que vivem ai, buscam pelo auto aperfeiçoamento através de contemplação e treino rigoroso. Muitos entram no monastério ainda crianças, enviados para viver lá quando seus pais morrem, quando não se pode encontrar comida para mantê-los ou em troca de alguma gentileza realizada pelos monges a suas famílias.

Alguns monges vivem totalmente a parte da população ao seu redor, isolados de qualquer coisa que possa impedir o seu progresso espiritual. Outros fazem um

O Monge

Nível	Bônus de Proficiência	Artes Marciais	Pontos de Chi	Deslocamento sem Armadura	Características
1°	+2	1d4	–	–	Defesa sem Armadura, Artes Marciais
2°	+2	1d4	2	+3m	Chi, Movimento sem Armadura
3°	+2	1d4	3	+3m	Tradição Monástica, Defletir Projéteis
4°	+2	1d4	4	+3m	Incremento no Valor de Habilidade, Queda Lenta
5°	+3	1d6	5	+3m	Ataque Extra, Ataque Atordoante
6°	+3	1d6	6	+4,5m	Golpes de Chi, Característica de Tradição Monástica
7°	+3	1d6	7	+4,5m	Evasão, Mente Tranquila
8°	+3	1d6	8	+4,5m	Incremento no Valor de Habilidade
9°	+4	1d6	9	+4,5m	Aprimoramento de Movimento sem Armadura
10°	+4	1d6	10	+6m	Pureza Corporal
11°	+4	1d8	11	+6m	Característica de Tradição Monástica
12°	+4	1d8	12	+6m	Incremento no Valor de Habilidade
13°	+5	1d8	13	+6m	Idiomas do Sol e da Lua
14°	+5	1d8	14	+7,5m	Alma de Diamante
15°	+5	1d8	15	+7,5m	Corpo Atemporal
16°	+5	1d8	16	+7,5m	Incremento no Valor de Habilidade
17°	+6	1d10	17	+7,5m	Característica de Tradição Monástica
18°	+6	1d10	18	+9m	Corpo Vazio
19°	+6	1d10	19	+9m	Incremento no Valor de Habilidade
20°	+6	1d10	20	+9m	Auto Aperfeiçoamento

juramento de isolação, surgindo apenas para servir como espiões ou assassinos ao comando de seus líderes, um nobre patrono ou outro poder mortal ou divino.

A maioria dos monges não se afasta de sua vizinhança, fazendo visitas frequentes a cidades ou vilas vizinhas e trocando seus serviços por comida e outros bens. Como versáteis guerreiros, os monges, muitas vezes, acabam por proteger seus vizinho de monstros e tiranos.

Para um monge, se tornar um aventureiro significa abandonar um estilo de vida estruturado e comunal para se tornar um viajante. Essa transição pode ser dura e os monges não a tomam de forma agradável. Aqueles que abandonam seus mosteiros levam seus trabalhos a sério, conduzindo suas aventuras como testes pessoais de seu crescimento físico e espiritual. Como uma regra, os monges pouco se importam com riqueza material e são guiados por um desejo de cumprir uma missão maior, ao invés de meramente matar monstros e saquear seu tesouro.

Criando um Monge

À medida que você criar seu personagem monge, pense sobre suas conexões com o monastério onde você aprendeu suas perícias e passou os seus anos de formação. Você era um órfão ou uma criança deixada na entrada do monastério? Seus pais prometeram você para o monastério como forma de gratidão por serviços prestados pelos monges? Você ingressou nessa vida reclusa para se esconder de um crime que cometeu? Ou você escolheu a vida monástica por vontade própria?

Considere o porquê de você partir. O líder do seu monastério escolheu você para uma missão particularmente importante além do mosteiro? Talvez você tenha sido expulso por violar algum das regras da comunidade. Você ficou devastado ao partir, ou ficou feliz ao sair? Havia algo que você esperava concluir fora do monastério? Você estava ansioso para voltar pra sua casa?

Como resultado da vida estruturada de uma comunidade monástica e a disciplina necessária para dominar o chi, os monges, quase sempre, tem um alinhamento leal.

Construção Rápida

Você pode construir um monge rapidamente seguindo essas sugestões. Primeiro, coloque seu valor de habilidade mais alto em Destreza, seguido de Sabedoria. Segundo, escolha o antecedente eremita.

Características de Classe

Como um monge, você adquire as seguintes características de classe.

Pontos de Vida

Dado de Vida: 1d8 por nível de monge
Pontos de Vida no 1° Nível: 8 + seu modificador de Constituição
Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d8 (ou 5) + seu modificador de Constituição por nível de monge após o 1°

Proficiências

Armaduras: Nenhuma
Armas: Armas simples, espadas curtas
Ferramentas: Escolha um tipo de ferramenta de artesão ou um instrumento musical

Testes de Resistência: Força, Destreza
Perícias: Escolha duas dentre Acrobacia, Atletismo, Furtividade, História, Intuição e Religião

Equipamento

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (*a*) uma espada curta ou (*b*) qualquer arma simples
- (*a*) um pacote de explorador ou (*b*) um pacote de aventureiro
- 10 dardos

Defesa sem Armadura

A partir do 1° nível, quando você não estiver vestindo nenhuma armadura nem empunhando um escudo, sua Classe de Armadura será 10 + seu modificador de Destreza + seu modificador de Sabedoria.

Artes Marciais

No 1° nível, sua prática nas artes marciais concede a você maestria nos estilos de combate que utilizam golpes desarmados e armas de monge, que são as espadas curtas e quaisquer armas simples corpo-a-corpo que não tenham a propriedade duas mãos ou pesada.

Você ganha os seguintes benefícios enquanto estiver desarmado ou empunhando uma arma de monge e não estiver vestindo nenhuma armadura ou empunhando um escudo:

- Você pode usar Destreza ao invés de Força para as jogadas de ataque e dano dos seus golpes desarmados e de suas armas de monge.
- Você pode rolar um d4 no lugar do dano normal dos seus golpes desarmados e armas de monge. Esse dado muda à medida que você adquire níveis de monge, como mostrado na coluna Artes Marciais na tabela O Monge.
- Quando você usa a ação de Ataque com um golpe desarmado ou uma arma de monge no seu turno, você pode realizar um golpe desarmado com uma ação bônus. Por exemplo, se você realizar a ação de Ataque com um bordão, você também poderá realizar um golpe desarmado com uma ação bônus, assumindo que você ainda não realizou uma ação bônus nesse turno.

Determinados monastérios usam formas especializadas de armas de monge. Por exemplo, você pode usar uma clava feita por dois pedaços de madeira conectados por uma pequena corrente (chamado de nunchaku) ou uma foice com uma estranha lâmina fina (chamada de kama). Qualquer que seja o nome que você use para uma arma de monge, você pode usar as estatísticas de jogo mostradas para as armas no capítulo 5.

Chi

A partir do 2° nível, seu treinamento permitiu que você controlasse a energia mística do chi. Seu acesso a essa energia é representado por um número de pontos de chi. Seu nível de monge determina o número de pontos que você tem, como mostrado na coluna Pontos de Chi da tabela O Monge.

Você pode gastar esses pontos para abastecer várias características de chi. Você começa conhecendo três dessas características: Rajada de Golpes, Defesa Paciente e Passo do Vento. Você aprende mais características de chi à medida que adquire níveis nessa classe.

Quando você gasta um ponto de chi, ele se torna indisponível até você terminar um descanso curto ou longo, no fim deste, todos os pontos de chi gastos volta para você. Você deve gastar, pelo menos, 30 minutos do descanso meditando para recuperar seus pontos de chi.

Algumas das características de chi requerem que seu alvo realize um teste de resistência para resistir ao efeito da característica. A CD do teste de resistência é calculada a segui:

CD de resistência de Chi = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria

Rajada de Golpes

Imediatamente após você realizar a ação de Ataque no seu turno, você pode gastar 1 ponto de chi para realizar dois golpes desarmados com uma ação bônus.

Defesa Paciente

Você pode gastar 1 ponto de chi para realizar a ação de Esquivar, com uma ação bônus, no seu turno.

Passo do Vento

Você pode gastar 1 ponto de chi para realizar a Ação de Desengajar ou Disparada, com uma ação bônus, no seu turno, e sua distância de salto é dobrada nesse turno.

Movimento sem Armadura

A partir do 2° nível, seu deslocamento aumenta em 3 metros enquanto você não estiver usando armadura nem empunhando um escudo. Esse bônus aumenta quando você alcança determinados níveis, como mostrado na tabela O Monge.

No 9° nível, você ganha a habilidade de se mover através de superfícies verticais e sobre líquidos, no seu turno, sem cair durante o movimento.

Tradição Monástica

Quando você alcança o 3° nível, você ingressa numa tradição monástica: o Caminho da Mão Aberta, o Caminho Sombrio e o Caminho dos Quatro Elementos, todas detalhadas no final da descrição dessa classe. Sua tradição concede a você características no 3° nível e novamente no 6°, 11° e 17° nível.

Defletir Projéteis

A partir do 3° nível, você pode usar sua reação para defletir ou apanhar o projétil quando você é atingido por um ataque de arma à distância. Quando o fizer, o dano que você sofrer do ataque é reduzido em 1d10 + seu modificador de Destreza + seu nível de monge.

Se o dano for reduzido a 0, você pode apanhar o projétil se ele for pequeno o suficiente para ser segurando em uma mão e você tenha, pelo menos, uma mão livre. Se você apanhar um projétil dessa forma, você pode gastar 1 ponto de chi para realizar uma ataque à distância com a arma ou munição que você acabou de pegar, como parte da mesma reação. Você realiza esse ataque com proficiência, independentemente das armas em que você é proficiente, e o projétil conta como uma arma de monge para o ataque. A distância do ataque do monge é de 6/18 metros.

Incremento no Valor de Habilidade

Quando você atinge o 4° nível e novamente no 8°, 12°, 16° e 19° nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

Queda Lenta

Começando no 4° nível, você pode usar sua reação, quando você cai, para reduzir o dano de queda sofrido por um valor igual a cinco vezes seu nível de monge.

Ataque Extra

A partir do 5° nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu turno.

Ataque Atordoante

A partir do 5° nível, você pode interferir no fluxo de chi do corpo de um oponente. Quando você atingir outra criatura com um ataque corpo-a-corpo com arma, você pode gastar 1 ponto de chi para tentar um ataque atordoante. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição ou ficará atordoado até o final do seu próximo turno.

Golpes de Chi

A partir do 6° nível, seus golpes desarmados contam como armas mágicas com o propósito de ultrapassar a resistência ou imunidade a ataques e danos não-mágicos.

Evasão

A partir do 7º nível, você pode esquivar-se agilmente de certos efeitos em área, como o sopro elétrico de um dragão azul ou uma magia *bola de fogo*. Quando você for alvo de um efeito que exige um teste de resistência de Destreza para sofrer metade do dano, você não sofre dano algum se passar, e somente metade do dano se falhar.

Mente Tranquila

A partir do 7° nível, você pode usar sua ação para terminar um efeito em si mesmo, que esteja lhe enfeitiçando ou amedrontando.

Pureza Corporal

No 10° nível, sua maestria do chi flui através de você, tornando-o imune a doenças e venenos.

Idiomas do Sol e da Lua

A partir do 13° nível, você aprende a tocar o chi de outras mentes fazendo com que você compreenda todos os idiomas falados. Além do mais, qualquer criatura que possa entender um idioma poderá entender o que você fala.

Alma de Diamante

A partir do 14° nível, sua maestria do chi concede a você proficiência em todos os testes de resistência.

Além disso, toda vez que você realizar um teste de resistência e falha, você pode gastar 1 ponto de chi para jogar novamente e ficar com o segundo resultado.

Corpo Atemporal

No 15° nível, seu chi sustenta você tanto que você não sofre os efeitos da velhice e não pode envelhecer magicamente. Você ainda morrerá de velhice, no entanto. Além disso, você não precisa mais de comida ou água.

Corpo Vazio

A partir do 18° nível, você pode usar sua ação para gastar 4 pontos de chi e ficar invisível por 1 minuto. Durante esse tempo, você também adquire resistência a todos os danos, exceto dano de energia.

Além disso, você pode gastar 8 pontos de chi para conjurar a magia *projeção astral*, sem precisar de componentes materiais. Quando o fizer, você não pode levar qualquer outra criatura com você.

Auto Aperfeiçoamento

No 20° nível, quando você rolar iniciativa e não tiver nenhum ponto de chi restante, você recupera 4 pontos de chi.

Tradições Monásticas

Três tradições de busca monástica são comuns nos monastérios espalhados pelo multiverso. A maioria dos monastérios pratica exclusivamente uma tradição, mas alguns poucos honram as três tradições e instruem cada monge, de acordo com suas aptidões e interesses. Todas as três tradições compartilha as mesmas técnicas básicas, divergindo à medida que o estudante se torna mais adepto. Portanto, um monge precisa escolher uma tradição apenas quando alcançar o 3° nível.

Caminho da Mão Aberta

Monges do Caminho da Mão Aberta são os mestres supremos das artes de combate marcial, tanto armado quanto desarmado. Eles aprendem técnicas para empurrar e derrubar seus oponentes, manipulando o chi para curar os ferimentos dos seus corpos e praticando uma meditação avançada que os protege de mazelas.

Técnica da Mão Aberta

Começando quando você escolhe essa tradição, no 3° nível, você pode manipular o chi do seu inimigo quando você controla o seu. Toda vez que você atingir uma criatura com um dos seus ataques garantidos por sua Rajada de Golpes, você pode impor um dos seguintes efeitos no alvo:

- Ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Destreza ou cairá no chão.
- Ele deve realizar um teste de resistência de Força. Se falhar, você pode empurrá-lo 4,5 metros para longe de você.
- Ele não pode realizar reações até o final do seu próximo turno.

Integridade Corporal

No 6° nível, você ganha a habilidade de se curar. Com uma ação, você recupera uma quantidade de pontos de vida igual a três vezes seu nível de monge. Você deve terminar um descanso longo antes de poder usar essa característica novamente.

Tranquilidade
A partir do 11° nível, você pode entrar num estado especial de meditação que rodeia você com uma aura pacifica. No final de um descanso longo, você ganha o efeito da magia *santuário* que dura até o começo do seu próximo descanso longo (a magia pode terminar prematuramente, como normal). A CD do teste de resistência para a magia é 8 + seu modificador de Sabedoria + seu bônus de proficiência.

Palma Vibrante
No 17° nível, você ganha a habilidade de criar vibrações letais no corpo de alguém. Quando você atingir uma criatura com um golpe desarmado, você pode gastar 3 pontos de chi para começar essas vibrações imperceptíveis, que duram por um número de dias igual ao seu nível de monge. As vibrações são inofensivas, a não ser que você use sua ação para terminá-las. Para tanto, você e o alvo devem estar no mesmo plano de existência. Quando você usa essa ação, a criatura deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se ela falhar, ela será reduzida a 0 pontos de vida. Se ela passar, ela sofrerá 10d10 de dano necrótico.

Você pode ter apenas uma criatura sob o efeito dessa característica por vez. Você pode escolher terminar as vibrações inofensivamente, sem usar uma ação.

Caminho da Sombra
Monges do Caminho da Sombra seguem uma tradição que valoriza furtividade e subterfugio. Esses monges devem ser chamados de ninjas ou dançarinos das sombras e eles servem como espiões e assassinos. Às vezes, os membros de um monastério ninja são membros da mesma família, formando um clã que jurou sigilo sobre suas artes e missões. Outros monastérios parecem mais com guildas de ladrões, oferecendo seus serviços a nobres, mercadores ricos ou qualquer um que possa pagar suas taxas. Independente dos seus métodos, os líderes desses monastérios esperam obediência inquestionável de seus estudantes.

Artes Sombrias
Começando quando você escolhe essa tradição, no 3° nível, você pode usar seu chi para simular o efeito de certas magias. Com uma ação, você pode gastar 2 pontos de chi para conjurar *escuridão, visão no escuro, passos sem pegadas* ou *silêncio*, sem precisar de componentes materiais. Além disso, você ganha o truque *ilusão menor*, se você ainda não o conhecia.

Passo das Sombras
No 6° nível, você ganha a habilidade de entrar em uma sombra e sair em outra. Quando você estiver sob penumbra ou na escuridão, com uma ação bônus, você pode se teletransportar a até 18 metros para um espaço desocupado que você possa ver que também esteja sob penumbra ou escuridão. Você, então, terá vantagem no primeiro ataque corpo-a-corpo que você fizer antes do final do seu turno.

Manto de Sombras
No 11° nível, você aprendeu a se tornar uno com as sombras. Quando você estiver em uma área de penumbra ou escuridão, você pode usar sua ação para se tornar invisível. Você permanece invisível até realizar um ataque, conjurar uma magia ou se for para uma área de luz plena.

Oportunista
No 17° nível, você pode explorar um momento de distração de uma criatura quando ela é atingida por um ataque. Toda vez que uma criatura a até 1,5 metro de você for atingida por um ataque realizar por outra criatura diferente de você, você pode usar sua reação para realizar um ataque corpo-a-corpo contra essa criatura.

Caminho dos Quatro Elementos
Você segue uma tradição monástica que ensina você a dominar os elementos. Quando você foca seu chi, você pode se alinhar com as forças da criação e moldar os elementos a sua vontade, usando-os como uma extensão do seu corpo. Alguns membros dessa tradição se dedicam a um único elemento, mas outros tecem os elementos juntos.

Muitos monges dessa tradição tatuam seus corpos com representações dos seus poderes de chi, normalmente representadas através de dragões enrolados, mas também como fênix, peixes, plantas, montanhas e ondas coroantes.

Discípulo dos Elementos
Quando você escolhe essa tradição, no 3° nível, você aprende disciplinas mágicas que manipulam o poder dos quatro elementos. Uma disciplina requer que você gaste pontos de chi cada vez que você a usa.

Você conhece a disciplina Sintonia Elemental e uma outra disciplina, à sua escolha, que são detalhadas na seção “Disciplinas Elementais” abaixo. Você aprende uma disciplina adicional, à sua escolha, no 6°, 11° e 17° nível.

Toda vez que você aprende uma nova disciplina elemental, você pode substituir uma disciplina elemental que você já conhecia por uma disciplina diferente.

Conjurando Magias Elementais. Algumas disciplinas elementais permitem que você conjure magias. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração. Para conjurar uma dessas magias, você usa o tempo de conjuração da mesma e suas outra regras, mas você não precisa fornecer os componentes materiais dela.

Quando você alcança o 5° nível nessa classe, você pode gastar pontos de chi adicionais para aumentar o nível da magia de disciplina elemental que você conjurar, considerando que a magia tenha um efeito de aprimoramento para um nível superior, como *mãos flamejantes*, por exemplo. O nível da magia aumenta em 1 para cada ponto de chi adicional que você gastar. Por exemplo, se você for um monge de 5° nível e usar Golpe de Varredura Cauterizante para conjurar *mãos flamejantes*, você pode gastar 3 pontos de chi para conjurá-la como uma magia de 2° nível (o custo base da disciplina de 2 pontos mais 1).

O número máximo de pontos de chi que você pode gastar para conjurar uma magia dessa forma (incluindo seu custo de chi base e quaisquer pontos de chi adicionais que você gastar para elevar seu nível) é determinado pelo seu nível de monge, como mostrado na tabela Magias e Pontos de Chi.

Magias e Pontos de Chi

Nível de Monge	Pontos de Chi Máximos para uma Magia
5°–8°	3
9°–12°	4
13°–16°	5
17°–20°	6

Disciplinas Elementais

As disciplinas elementais serão apresentadas em ordem alfabética. Se a disciplina tiver um nível como pré-requisito, você deve ter aquele nível na classe para aprendê-la.

Cavalgar o Vento (11° nível Requerido). Você pode gastar 4 pontos de chi para conjurar *voo* em si mesmo.

Chamas da Fénix (11° nível Requerido). Você pode gastar 4 pontos de chi para conjurar *bola de fogo*.

Chicote de Água. Você pode gastar 2 pontos de chi, com uma ação, para criar um chicote de água que empurra e puxa uma criatura para desequilibrá-la. Uma criatura que você possa ver a até 9 metros deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar, a criatura sofre 3d10 de dano de concussão, mais 1d10 de dano de concussão extra para cada ponto de chi adicional que você gastar e você pode tanto derrubar a criatura no chão, quanto puxá-la 7,5 metros para perto de você. Em um sucesso, a criatura sofre metade do dano e você não a puxa ou derruba.

Defesa Eterna da Montanha (17° nível Requerido). Você pode gastar 5 pontos de chi para conjurar *pele de pedra* em si mesmo.

Golpe de Varredura Cauterizante Você pode gastar 2 pontos de chi para conjurar *mãos flamejantes*.

Gongo do Pico (6° nível Requerido). Você pode gastar 3 pontos de chi para conjurar *despedaçar*.

Investida dos Espíritos da Ventania. Você pode gastar 2 pontos de chi para conjurar *lufada de vento*.

Moldar o Rio Corrente. Com uma ação, você pode gastar 1 ponto de chi para escolher uma área de gelo ou água, não maior que 9 metros quadrados a até 36 metros de você. Você pode transformar água em gelo dentro da área, e vice-versa e pode remodelar o gelo na área da maneira que desejar. Você pode levantar ou baixar a elevação do gelo, criar encher uma vala, erguer ou achatar uma parede ou formar um pilar. A extensão dessas mudanças não podem exceder metade da maior dimensão da área. Por exemplo, se você afetou 9 metros quadrados, você pode criar um pilar de até 4,5 metros de altura, erguer ou rebaixar a elevação do quadrado em 4,5 metros, escavar uma vala de 4,5 metros de profundidade e assim por diante. Você não pode moldar o gelo para aprisionar ou ferir uma criatura na área.

Onda de Pedras Rolantes (17° nível Requerido). Você pode gastar 6 pontos de chi para conjurar *muralha de pedra*.

Postura da Neblina (11° nível Requerido). Você pode gastar 4 pontos de chi para conjurar *forma gasosa*.

Presas da Serpente de Fogo. Quando você usa a ação de Ataque no seu turno, você pode gastar 1 ponto de chi para fazer com que gavinhas de chamas estiquem-se dos seus punho e pés. Seu alcance com seus ataques desarmados aumenta em 3 metros durante essa ação e também pelo resto do seu turno. Um acerto com tal ataque causa dano de fogo, ao invés de dano de concussão e, se você gastar 1 ponto de chi quando atingir o ataque, ele também causará 1d10 de fogo adicional.

Punho do Ar Continuo. Você pode criar uma explosão de ar comprimido que atinge como um poderoso soco. Com uma ação, você pode gastar 2 pontos de chi e escolher uma criatura a até 9 metros. A criatura deve realizar um teste de resistência de Força. Se falhar, a criatura sofrerá 3d10 de dano de concussão, mais 1d10 de dano de concussão extra para cada ponto de chi adicional que você gastar e você pode empurrar a criatura para até 6 metros longe de você e derrubá-la no chão. Em um sucesso, a criatura sofre metade do dano e você não a empurra ou derruba.

Punho dos Quatro Trovões. Você pode gastar 2 pontos de chi para conjurar *onda trovejante*.

Rio de Chamas Famintas (17° nível Requerido). Você pode gastar 5 pontos de chi para conjurar *muralha de fogo*.

Serragem do Vento do Norte (6° nível Requerido). Você pode gastar 3 pontos de chi para conjurar *imobilizar pessoa*.

Sintonia Elemental. Você pode usar sua ação para, momentaneamente, controlar as forças elementais próximas, causando um dos seguintes efeitos, à sua escolha:

- Criar, instantaneamente, um efeito sensorial inofensivo relacionado à água, ar, fogo ou terra, como uma chuva de faíscas, um sopro de vento, uma leve rajada de névoa ou um suave estrondo de pedra.
- Acender ou apagar, instantaneamente, uma vela, tocha ou pequena fogueira.
- Esfriar ou esquentar 0,5 quilo de material inorgânico por até 1 hora.
- Fazer com que terra, fogo, ar ou névoa que possa caber dentro de 30 centímetros cúbicos se molde em uma forma bruta que você esculpiu por 1 minuto.

Sopro do Inverno (17° nível Requerido). Você pode gastar 6 pontos de chi para conjurar *cone de frio*.

Ordens Monásticas

Os mundos de D&D contém uma multidão de monastérios e tradições monásticas. Em terras com um toque de cultura asiática, como em Shou Lung no oriente dos Reinos Esquecidos, esses monastérios são associados a tradições filosóficas e a pratica de artes marciais. A Escola da Mão de Ferro, a Escola das Cinco Estrelas, a Escola do Punho Setentrional e a Escola da Estrela do Sul de Shou Lung, ensinam diferentes abordagens das disciplinas física, mental e espiritual do monge. Alguns desses monastérios se espalharam para terras ocidentais de Faerûn, especialmente para terras com grandes comunidades de imigrantes de Shou, como em Thesk e Portão Ocidental.

Outras tradições monásticas são associadas com divindades que ensinam o valor do aperfeiçoamento físico e disciplina mental. Nos Reinos Esquecidos, a ordem da Lua Negra é formada por monges dedicados a Shar (deusa das sombras), que mantem comunidades secretas em colinas remotas, atrás dos aliados, e em esconderijos subterrâneos. Monastérios de Ilmater (deus dos flagelados) recebem nomes de flores e suas ordens carregam nomes de grandes heróis da crença; os Discípulos de Santo Sollars, o Duas Vezes Martirizado, residem no Monastério da Rosa Amarela perto de Damara. Os monastérios de Eberron combinam os estudos de artes marciais com uma vida de estudos. A maioria é devoto das divindades do Soberano Anfitrião. No mundo de Dragonlance, a maioria dos monges são devotados a Majere, deus da meditação e pensamento. Em Greyhawk, muitos monastérios são dedicados a Xan Yae, a deusa do crepúsculo e da superioridade da mente sobre matéria, ou a Zuoken, deus da maestria mental e física.

Os monges malignos da Irmandade Escarlate no mundo de Greyhawk derivam seu fanatismo não de devoção a um deus, mas de dedicação a princípios de sua nação e raça – a crença de que a vertente Suel da humanidade é destinada a dominar o mundo.

Paladino

Vestido em uma armadura de placas que reluz a luz do sol, a despeito da poeira e sujeira de uma longa viagem, um humano larga sua espada e escudo e coloca suas mãos em um homem fatalmente ferido. Radiação divina brilha de suas mãos, o ferimento do homem se fecha e seus olhos se arregalam com espanto.

Um anão se esgueira por detrás de um afloramento, seu manto negro o torna praticamente invisível durante a noite, e observa uma banda de guerra orc celebrando sua recente vitória. Silenciosamente, ele espreita em meio a eles e sussurra seu juramento e dois orcs morrem antes mesmo de perceberem que ele estava ali.

Com um cabelo prateado que brilha com um raio de luz que parece iluminar apenas ele, um elfo gargalha com exultação. Sua lança golpeia num piscar, como o dos seus olhos, perfurando de novo e de novo em um gigante contorcendo-se, até que finalmente sua luz supera a escuridão dele.

Seja lá quais forem suas origens e suas missões, paladinos são unidos pelos seus juramentos de se imporem contra as forças do mal. Quer seja jurado ante o altar de um deus com um sacerdote como testemunha, quer seja em um clareira sagrada diante dos espíritos da natureza e seres feéricos, ou em um momento de desespero e aflição com os mortos como únicas testemunhas, o juramento de um paladino é um laço poderoso. Ele é uma fonte de poder que transforma um guerreiro devotado em um campeão abençoado.

A Causa da Justiça

Um paladino jura defender a justiça e integridade, se manter com as coisas boas do mundo contra a invasão das trevas e caçar as forças do mal onde quer que ela se esconda. Diferentes paladinos se focam em vários aspectos da causa da justiça, mas todos estão sujeitos aos juramentos que lhes concede poder para fazer seu trabalho sagrado. Embora, muitos paladinos serem devotos de deuses do bem, o poder de um paladino vem tanto do comprometimento com a justiça per si, quanto de um deus.

Os paladinos treinam por anos para aprender as perícias de combate, dominando uma variedade de armas e armaduras. Mesmo assim, suas perícias marciais são secundárias ao poder mágico que ele empunha: o poder de curar os doentes e feridos, de destruir os cruéis e os mortos-vivos e de proteger os inocentes e aqueles que se unirem a eles na luta pela justiça.

Além da Vida Mundana

Praticamente por definição, a vida de um paladino é uma vida de aventura. A menos que um ferimento permanente o tenha impedido de se aventurar por um tempo, cada paladino vive nas linhas de frente da batalha cósmica contra o mal. Guerreiros são raros o suficiente nas fileiras

O Paladino	Bônus de		— Espaços de Magia por Nível —				
Nível	Proficiência	Características	1°	2°	3°	4°	5°
1°	+2	Sentido Divino, Cura pelas Mãos	–	–	–	–	–
2°	+2	Estilo de Luta, Conjuração, Destruição Divina	2	–	–	–	–
3°	+2	Saúde Divina, Juramento Sagrado	3	–	–	–	–
4°	+2	Incremento no Valor de Habilidade	3	–	–	–	–
5°	+3	Ataque Extra	4	2	–	–	–
6°	+3	Aura de Proteção	4	2	–	–	–
7°	+3	Característica de Juramento Sagrado	4	3	–	–	–
8°	+3	Incremento no Valor de Habilidade	4	3	–	–	–
9°	+4	–	4	3	2	–	–
10°	+4	Aura da Coragem	4	3	2	–	–
11°	+4	Destruição Divina Aprimorada	4	3	3	–	–
12°	+4	Incremento no Valor de Habilidade	4	3	3	–	–
13°	+5	–	4	3	3	1	–
14°	+5	Toque Purificador	4	3	3	1	–
15°	+5	Característica de Juramento Sagrado	4	3	3	2	–
16°	+5	Incremento no Valor de Habilidade	4	3	3	2	–
17°	+6	–	4	3	3	3	1
18°	+6	Aprimoramentos de Aura	4	3	3	3	1
19°	+6	Incremento no Valor de Habilidade	4	3	3	3	2
20°	+6	Característica de Juramento Sagrado	4	3	3	3	2

de milícias e exércitos do mundo, mas ainda menos pessoas podem reivindicar a verdadeira vocação de um paladino. Quando eles recebem o chamado, esses guerreiros deixa suas antigas ocupações e se armam para lutar contra o mal. Algumas vezes, seus juramentos os levam a servir à coroa como líderes de grupos de elite de cavaleiros, mas até entre esses, sua lealdade primária é com a causa da justiça, não com a coroa ou país.

Paladinos aventureiros levam seus trabalhos a sério. A investigação de uma ruina antiga ou de uma cripta empoeirada pode ser uma missão guiada por um proposito maior que a aquisição de tesouro. O mal espreita nas masmorras e florestas primitivas e, até mesmo, a menor vitória contra ele pode inclinar a balança cósmica para longe do esquecimento.

Criando um Paladino

O aspecto mais importante de um personagem paladino é a natureza da sua busca sagrada. Apesar da característica de classe relacionada ao seu juramento não aparecer até você chegar ao 3° nível, planeje a escolha ao ler a descrição dos juramentos no final da classe. Você é um servo devotado do bem, leal aos deuses da justiça e honra, um cavaleiro sagrado em uma armadura brilhante aventurando-se para destruir o mal? Você é um glorioso campeão da luz, acalentando todas as belezas que se opõem contra as sombras, um cavaleiro cujo juramento descende de tradições mais antigas que muitos deuses? Ou você é amargurado solitário que jurou se vingar contra aqueles que fizeram grande mal, enviado como um anjo da morte pelos deuses ou guiado pela sua própria vingança? O apêndice B tem uma lista de muitos deuses adorados por paladinos através do multiverso, como Torm, Tyr, Heironeous, Paladine, Kiri-Jolith, Dol Arrah, o Chama Prateada, Bahamut, Athena, Re-Horakhty e Heimdall.

Como você vivenciou o seu chamado para servir como paladino? Você ouviu um sussurro de um deus ou anjo oculto enquanto você rezava? Outro paladino sentiu o potencial dentro de você e decidiu treina-o como um escudeiro? Ou algum terrível evento – a destruição da sua casa, talvez – o levou às suas buscas?
Talvez você tenha tropeçado em um bosque sagrado ou num enclave élfico escondido e se encontrou compelido a proteger todos esses refugiados da bondade e beleza. Ou você pode ter recobrado de suas memorias mais antigas que a vida de paladino era sua vocação, praticamente como se você tivesse sido enviado para o mundo com esse propósito estampado em sua alma.

Como guardiões contra as forças das trevas, paladinos raramente detém qualquer alinhamento maligno. A maioria deles trilham o caminho da caridade e justiça. Considere como a cor da sua tendência irá influenciar na sua busca sagrada e a maneira como ela conduzirá você diante dos deuses e dos mortais. Seu juramento e tendência devem ser harmônicos ou seu juramento deve representar padrões de comportamento que você ainda não tenha alcançado.

Construção Rápida

Você pode construir um paladino rapidamente seguindo essas sugestões. Primeiro, Força deve ser seu valor de habilidade mais alto, seguido por Carisma. Segundo, escolha o antecedente nobre.

Características de Classe

Como um paladino, você adquire as seguintes características de classe.

Pontos de Vida

Dado de Vida: 1d10 por nível de paladino
Pontos de Vida no 1° Nível: 10 + seu modificador de Constituição
Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d10 (ou 6) + seu modificador de Constituição por nível de paladino após o 1°

Proficiências

Armaduras: Todas as armaduras, escudos
Armas: Armas simples, armas marciais
Ferramentas: Nenhum

Testes de Resistência: Sabedoria, Carisma
Perícias: Escolha duas dentre Atletismo, Intuição, Intimidação, Medicina, Persuasão e Religião

Equipamento

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (*a*) uma arma marcial e um escudo ou (*b*) duas armas marciais
- (*a*) cinco azagaias ou (*b*) qualquer arma simples corpo-a-corpo
- (*a*) um pacote de sacerdote ou (*b*) um pacote de aventureiro
- Cota de malha e um símbolo sagrado

Sentido Divino

A presença de um mal poderoso é registrada nos seus sentidos como um odor nocivo e o bem poderoso badala como música celestial nos seus ouvidos. Com uma ação, você pode expandir sua consciência para detectar tais forças. Até o final do seu próximo turno, você sabe a localização de qualquer celestial, corruptor ou morto-vivo a 18 metros de você que não esteja com cobertura total. Você sabe o tipo (celestial, corruptor ou morto-vivo) de qualquer ser cuja presença você sentiu, mas não sua identidade (o vampiro Conde Strahd von Zarovish, por exemplo). Dentro do mesmo raio, você também detecta a presença de qualquer lugar ou objeto que tenha sido consagrado ou conspurcado, como pela magia *consagrar*.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual a 1 + seu modificador de Carisma. Quando você concluir um descanso longo, você recupera todos os usos gastos.

Cura pelas Mãos

Seu toque abençoado pode curar ferimentos. Você tem uma reserva de poder curativo que se enche quando você realiza um descanso longo. Com essa reserva, você pode restaurar um número total de pontos de vida igual ao seu nível de paladino x 5.

Com uma ação, você pode tocar uma criatura e sugar poder da sua reserva para restaurar um número de pontos de vida da criatura, até o máximo de pontos restantes na reserva.

Alternativamente, você pode gastar 5 pontos de cura da sua reserva de cura para curar o alvo de uma doença ou neutralizar um veneno que o esteja afetando. Você pode curar múltiplas doenças e neutralizar múltiplos venenos com um único uso de Cura pelas Mãos, gastando pontos de vida separadamente para cada um.

Essa característica não gera nenhum efeito em mortos-vivos e constructos.

Estilo de Luta

No 2° nível, você adota um estilo de combate particular que será sua especialidade. Escolha uma das opções a seguir. Você não pode escolher o mesmo Estilo de Combate mais de uma vez, mesmo se puder escolher de novo.

Combate com Armas Grandes

Quando você rolar um 1 ou um 2 num dado de dano de um ataque com arma corpo-a-corpo que você esteja empunhando com duas mãos, você pode rolar o dado novamente e usar a nova rolagem, mesmo que resulte em 1 ou 2. A arma deve ter a propriedade duas mãos ou versátil para ganhar esse benefício.

Defesa

Enquanto estiver usando armadura, você ganha +1 de bônus em sua CA.

Duelismo

Quando você empunhar uma arma de ataque corpo-a-corpo em uma mão e nenhuma outra arma, você ganha +2 de bônus nas jogadas de dano com essa arma.

Proteção

Quando uma criatura que você possa ver atacar um alvo que esteja a até 1,5 metro de você, você pode usar sua reação para impor desvantagem nas jogadas de ataque da criatura. Você deve estar empunhando um escudo.

Conjuração

No 2° nível, você aprende a extrair magia divina através de meditação e oração para conjurar magias, como um clérigo faz. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias de paladino.

Preparando e Conjurando Magias

A tabela O Paladino mostra quantos espaços de magia você têm para conjurar suas magias de 1º nível e superiores. Para conjurar uma dessas magias, você precisa gastar um espaço do nível da magia ou superior. Você recupera todos os espaços gastos quando termina um descanso longo.

Você prepara a lista de magias disponíveis selecionando-as da lista de magias de paladino. Você seleciona um número de magias igual ao seu modificador de Carisma + metade do seu nível de paladino, arredondado para baixo (mínimo de uma magia). Essas magias devem ser de níveis que você possua espaços de magia.

Por exemplo, se você é um paladino de 5º nível, você possui quatro espaços de magia de 1º nível e dois de 2º nível. Com Carisma de 14, sua lista de magias preparadas pode incluir quatro magias, combinando as de 1º e 2º nível em qualquer ordem. Se você preparar a magia de 1º nível *curar ferimentos*, você pode conjurá-la com um espaço de magia de 1º ou de 2º nível. Ao conjurar a magia, você não a retira de sua lista de magias preparadas, podendo conjurá-la de novo se tiver espaços de magia disponíveis.

Você pode modificar a sua lista de magias preparadas quando termina um descanso longo. Preparar uma nova lista de magias de paladino requer tempo gasto em preces e meditação: no mínimo 1 minuto por nível de magia para cada magia preparada.

Habilidade de Conjuração

Carisma é a sua habilidade para você conjurar suas magias de paladino, já que seu poder deriva da força das suas convicções. Você usa seu Carisma sempre que alguma magia se referir a sua habilidade de conjurar

magias. Além disso, você usa o seu modificador de Carisma para definir a CD dos testes de resistência para as magias de paladino que você conjura e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia.

CD para suas magias = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Carisma

Modificador de ataque de magia = seu bônus de proficiência + seu modificador de Carisma

Foco de Conjuração
Você pode usar um símbolo sagrado (encontrado no capítulo 5) como foco de conjuração das suas magias de paladino.

Destruição Divina
A partir do 2° nível, quando você atingir uma criatura com um ataque corpo-a-corpo com arma, você pode gastar um espaço de magia de qualquer classe para causar dano radiante no alvo, além do dano normal da arma. O dano extra é de 2d8 para um espaço de magia de 1° nível, mais 1d8 para cada espaço de magia acima do 1°, até o máximo de 5d8. O dano aumenta em 1d8 se o alvo for um corruptor ou um morto-vivo.

Saúde Divina
No 3° nível, a magia divina flui através de você tornando você imune a doenças.

Juramento Sagrado
Quando você alcança o 3° nível, você faz um juramento que torna-o um paladino para sempre. Até então, você estava em um estágio preparatório, guiado pelo caminho, mas ainda não jurado a ele. Agora você escolhe o Juramento de Devoção, o Juramento dos Anciões ou o Juramento de Vingança, todos detalhados no final da descrição da classe.

Sua escolha lhe confere características no 3° nível e novamente no 7°, 15° e 20° nível. Tais características incluem as magias de juramento e a característica Canalizar Divindade.

Magias de Juramento
Cada juramento possui uma lista de magias associada a ele. Você ganha acesso a essas magias nos níveis especificados na descrição do juramento. Uma vez que você tenha ganhado acesso a uma magia de juramento, você sempre a terá preparada. Magias de juramento não contam no número de magias que você pode preparar a cada dia.

Se você ganhar uma magia de juramento que não apareça na lista de magias de paladino, a magia será, no entanto, uma magia de paladino para você.

Canalizar Divindade
Seu juramento permite que você canalize energia divina para abastecer efeitos mágicos. Cada opção de Canalizar Divindade concedida por um juramento explica como usá-la.

Quando você usa o seu Canalizar Divindade, você escolhe qual opção usar. Você deve terminar um descanso curto ou longo para pode usar seu Canalizar Divindade novamente.

Alguns efeitos de Canalizar Divindade requerem um teste de resistência. Quando você usar tais efeitos dessa classe, a CD será igual a CD das suas magias de paladino.

Incremento no Valor de Habilidade
Quando você atinge o 4° nível e novamente no 8°, 12°, 16° e 19° nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

Ataque Extra
A partir do 5° nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu turno.

Aura de Proteção
A partir do 6° nível, sempre que você ou uma criatura amigável a até 3 metros de você tiver que fazer um teste de resistência, aquela criatura ganha um bônus no seu teste de proteção igual a seu modificador de Carisma (com um bônus mínimo de +1). Você deve estar consciente para garantir esse bônus.

No 18° nível, o alcance dessa aura aumenta para 9 metros.

Aura de Coragem
Começando no 10° nível, você e as criaturas amigáveis dentro de um raio de 3 metros de você não podem ser amedrontadas enquanto você estiver consciente.

No 18° nível, o alcance dessa aura aumenta para 9 metros.

Destruição Divina Aprimorada
No 11° nível, você fica tão infundido com o poder da justiça que todos os seus ataques corpo-a-corpo com arma carregam poder divino neles. Sempre que você atingir uma criatura com um ataque corpo-a-corpo, a criatura sofre 1d8 de dano radiante extra. Se você também usar sua Destruição Divina em um ataque, você adiciona esse dano ao dano extra da sua Destruição Divina.

Toque Purificador
A partir do 14° nível, você pode usar sua ação para terminar uma magia em si mesmo ou em uma criatura voluntária que você tocar.

Você pode usar essa característica um número de vezes igual a seu modificador de Carisma (mínimo uma vez). Você recupera os usos gastos quando termina um descanso longo.

Juramentos Sagrados
Se tornar um paladino envolve fazer votos que vinculam o paladino a causa da justiça, um caminho ativo na luta contra o mal. O juramento final, feito quando ele alcança o 3° nível, é a culminação de todo o treinamento do paladino. Alguns personagens com essa classe não se consideram paladinos de fato até chegarem ao 3° nível e fazerem esse juramento. Para outros, a tomada de posse do juramento é uma formalidade, o carimbo oficial do que sempre foi real no coração do paladino.

Juramento de Devoção

O Juramento de Devoção vincula um paladino aos mais sublimes ideias de justiça, virtude e ordem. Algumas vezes chamados de campeões, cavaleiros brancos ou guerreiros sagrados, esses paladinos atendem o ideal do cavaleiro na armadura brilhante, agindo com honra em busca de justiça e do bem maior. Eles se agarram aos mais altos padrões de conduta, e alguns, para o melhor ou para o pior, consideram que o resto do mundo deve ter os mesmos padrões. Muitos dos que fazem esse juramento são devotados aos deuses da lei e do bem e usam os dogmas de seus deuses como medida de sua devoção. Eles consideram os anjos – os perfeitos servos do bem – como seus ideais e incorporam imagens de asas angelicais em seus elmos ou brasões.

Dogmas de Devoção

Embora as palavras exatas e restrições do Juramento de Devoção variem, os paladinos que fazem esse juramento partilha desses dogmas.

Honestidade. Não minta nem trapaceie. Deixe sua palavra ser sua garantia.

Coragem. Nunca tenha medo de agir, apesar de a cautela ser sensata.

Compaixão. Ajude os outros, proteja os fracos, puna aqueles que os ameaçarem. Mostre misericórdia aos seus adversários, mas tempere isso com sabedoria.

Honra. Trate os outros com equidade e deixe seus feitos honoráveis serem exemplos para eles. Faça o máximo de bem possível causando a menor quantidade de mazelas.

Dever. Seja responsável pelos seus atos e por suas consequências, proteja aqueles confiados aos vossos cuidados e obedeça aqueles que tiverem autoridade sobre você.

Magias de Juramento

Você ganha magias de juramento nos níveis de paladino descritos.

Magias de Juramento de Devoção

Nível de Paladino	Magias
3°	*proteção contra o bem e mal, santuário*
5°	*restauração menor, zona da verdade*
9°	*sinal de esperança, dissipar magia*
13°	*movimentação livre, guardião da fé*
17°	*comunhão, coluna de chamas*

Canalizar Divindade

Quando você faz esse juramento, no 3° nível, você ganha as duas opções seguintes de Canalizar Divindade.

Arma Sagrada. Com uma ação, você pode imbuir uma arma que você esteja empunhando com energia positiva, usando seu Canalizar Divindade. Por 1 minuto, você adiciona seu modificador de Carisma as jogadas de ataque feitas com essa arma (bônus mínimo de +1). A arma também emite luz plena num raio de 6 metros e penumbra mais 6 metros além. Se a arma ainda não for mágica, ela se torna mágica por essa duração.

Você pode terminar o efeito no seu turno, como parte de qualquer ação. Se você não estiver mais segurando ou portando a arma, ou estiver inconsciente, esse efeito termina.

Quebrando Seu Juramento

Um paladino tenta se manter nos mais altos padrões de conduta, mas, até mesmo o mais virtuoso paladino é falível. Algumas vezes, o caminho certo se mostra muito exigente, algumas vezes, uma situação requer o menor dentre dois males e, as vezes, o calor da emoção faz com que um paladino transgrida seu juramento.

Um paladino que tenha quebrado um voto, geralmente buscará absolvição de um clérigo que partilhe sua crença ou de outro paladino da mesma ordem. O paladino deveria gastar toda uma noite em vigília, orando, como sinal de penitência, ou realizar um ato rápido similar de abnegação. Depois de um rito de confissão e perdão, o paladino se sente renovado.

Se um paladino, por vontade própria, violar seu juramento e não demonstrar sinal de arrependimento, as consequências podem ser mais severas. A critério do Mestre, um paladino impenitente deveria ser forçado a abandonar essa classe e adotar outra, ou ainda pegar a opção Paladino Quebrador de Juramento, que aparece no *Guia do Mestre.*

Expulsar o Profano. Com uma ação, você apresenta seu símbolo sagrado e faz uma oração censurando corruptores e mortos-vivos, usando seu Canalizar Divindade. Cada corruptor ou morto-vivo que puder ver ou ouvir você e esteja a até 9 metros, deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se a criatura falhar no teste de resistência, ela será expulsa por 1 minuto ou até sofrer dano.

Uma criatura expulsa deve gastar seu turno tentando se mover para longe de você da melhor forma possível e não pode, voluntariamente, se mover para um espaço a menos de 9 metros de você. Ela também não pode realizar reações. Nas ações delas, elas só poderão realizar a ação de Disparada ou tentar escapar de um efeito que as impeça de se mover. Se não houver lugar para se mover, a criatura pode usar a ação de Esquivar.

Aura de Devoção

A partir do 7° nível, você e as criaturas amistosas a até 3 metros não podem ser enfeitiçadas enquanto você estiver consciente.

No 18° nível, o alcance dessa aura aumenta para 9 metros.

Pureza de Espírito

A partir do 15° nível, você estará sempre sob efeito da magia *proteção contra o bem e mal.*

Halo Sagrado

No 20° nível, com uma ação, você pode emanar uma aura de luz solar. Por 1 minuto, luz plena emana de você num raio de 9 metros, penumbra brilha mais 9 metros além.

Sempre que uma criatura inimiga começar seu turno na luz plena, a criatura sofrerá 10 de dano radiante.

Além disso, por essa duração, você tem vantagem em testes de resistência contra magias conjuradas por corruptores ou mortos-vivos.

Uma vez que você use essa característica, não poderá fazê-lo novamente até ter terminado um descanso longo.

Juramento dos Anciões

O Juramento dos Anciões é tão antigo quanto a raça dos elfos e os rituais dos druidas. Algumas vezes chamados de cavaleiros feéricos, cavaleiros verdejantes ou cavaleiros dos chifres, paladinos que fazem esse juramento lançam

sua sorte com o lado da luz na batalha cósmica contra as trevas, porque eles amam as coisas belas e vivificantes do mundo, não necessariamente porque eles acreditam em princípios de honra, coragem e justiça. Eles adornam suas armaduras e roupas com imagens de coisas que crescem – folhas, galhadas ou flores – para refletir seu comprometimento em preservar a vida e a luz no mundo.

Dogmas dos Anciões

Os dogmas do Juramento dos Anciões tem sido preservados por incontáveis séculos. Esse juramento enfatiza os princípios do bem acima de qualquer interesse de ordem ou caos. Seus quatro princípios centrais são simples.

Acenda a Luz. Através dos seus atos de misericórdia, gentileza e piedade, acenda a luz da esperança no mundo, afastando o desespero.

Abrigue a Luz. Onde houver bem, beleza, amor e riso no mundo, mantenha-se contra a maldade que pode engolir isso. Onde a vida floresce, mantenha-se contra as forças que podem torná-la estéril.

Preserve Sua Própria Luz. Deleite-se com música e risadas, beleza e arte. Se você permitir que a luz morra em seu coração, você não poderá preservá-la no mundo.

Seja a Luz. Seja uma glorioso guia para todos que vivem em desespero. Deixe a luz da sua alegria e coragem brilhar através de todos os seus feitos.

Magias de Juramento

Você ganha magias de juramento nos níveis de paladino descritos.

Magias de Juramento dos Anciões

Nível de Paladino	Magias
3°	*golpe constritor, falar com animais*
5°	*raio lunar, passo nebuloso*
9°	*ampliar plantas, proteção contra energia*
13°	*tempestade de gelo, pele de pedra*
17°	*comunhão com a natureza, caminhar em árvores*

Canalizar Divindade

Quando você faz esse juramento, no 3° nível, você ganha as duas opções seguintes de Canalizar Divindade.

Fúria da Natureza. Você pode usar seu Canalizar Divindade para invocar forças primitivas para enredar um oponente. Com uma ação, você pode fazer com que vinhas espectrais cresçam e alcancem uma criatura a até 3 metros de você, que você possa ver. A criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força ou Destreza (a escolha dela) ou ficará impedida. Enquanto estiver impedida pelas vinhas, a criatura repete o teste de resistência no final de cada turno dela. Se obtiver sucesso, ela se liberta e as vinhas desaparecem.

Expulsar os Infiéis. Você pode usar seu Canalizar Divindade para pronunciar palavras antigas que são dolorosas para fadas e corruptores que as ouvem. Com uma ação, você ergue seu símbolo sagrado e cada fada ou corruptor que puder ver ou ouvir você e esteja a até 9 metros, deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se a criatura falhar no teste de resistência, ela será expulsa por 1 minuto ou até sofrer dano.

Uma criatura expulsa deve gastar seu turno tentando se mover para longe de você da melhor forma possível e não pode, voluntariamente, se mover para um espaço a menos de 9 metros de você. Ela também não pode realizar reações. Nas ações delas, elas só poderão realizar a ação de Disparada ou tentar escapar de um efeito que as impeça de se mover. Se não houver lugar para se mover, a criatura pode usar a ação de Esquivar.

Aura de Vigilância

A partir do 7° nível, a magia antiga fica tão profunda em você que ela forma uma proteção mística. Você e as criaturas amistosas a até 3 metros tem resistência ao dano de magias.

No 18° nível, o alcance dessa aura aumenta para 9 metros.

Sentinela Imortal

A partir do 15° nível, quando você for reduzido a 0 pontos de vida, mas não morrer totalmente, você pode escolher cair para 1 ponto de vida no lugar. Uma vez que você use essa característica, não poderá fazê-lo novamente até ter terminado um descanso longo.

Além disso, você não sofre nenhum efeito colateral por envelhecer e você não pode envelhecer magicamente.

Campeão dos Anciões

No 20° nível, você pode assumir a forma de uma antiga força da natureza, tomando a aparência que desejar. Por exemplo, sua pele poderia ficar verde ou adquirir uma textura de casca de árvore, seu cabelo poderia ficar com aparência de folhas ou musgo ou poderia crescer galhadas ou uma juba como a de um leão.

Usando sua ação, você sofre uma transformação. Por 1 minuto, você ganha os seguintes benefícios:

- No início de cada um dos seus turnos, você recupera 10 pontos de vida.
- Sempre que você for conjurar uma magia de paladino que tiver um tempo de conjuração de 1 ação, você pode conjurá-la usando uma ação bônus, ao invés.
- Criaturas inimigas a até 3 metros de você tem desvantagem em testes de resistência contra suas magias de paladino e as opções de Canalizar Divindade.

Uma vez que você use essa característica, não poderá fazê-lo novamente até ter terminado um descanso longo.

Juramento de Vingança

O Juramento de Vingança é um comprometimento solene de punir aqueles que cometeram pecados graves. Quando forças malignas chacinam camponeses indefesos, quando todo um povo se volta contra a vontade dos deuses, quando uma guilda de ladrões cresce e se torna violenta e poderosa, quando um dragão investe através da zona rural – em momentos como esses, paladinos surgem e fazem o Juramento de Vingança para tornar certo o que já foi errado. Para esses paladinos – algumas vezes chamados de vingadores ou de cavaleiros negros – sua própria pureza não é tão importante quando trazer justiça.

Dogmas de Vingança

Os dogmas do Juramento de Vingança variam de paladino para paladino, mas todos os dogmas giram em torno de punir malfeitores a qualquer custo. Paladinos que defendem esses dogmas estão dispostos a sacrificar, até mesmo sua própria integridade para fazer justiça sobre aqueles que praticaram o mal, de modo que, muitas vezes, os paladinos são neutros ou leais e neutros em alinhamento. Os princípios fundamentais dos dogmas são brutalmente simples.

Combater o Mal Maior. Entre escolher lutar contra meus inimigos jurados ou combater um mal menor. Eu escolho o mal maior.

Sem Misericórdia para os Malignos. Inimigos comuns podem ter minha misericórdia, mas meus inimigos jurados não.

A Todo Custo. Meus escrúpulos não podem ficar no caminho do extermínio dos meus inimigos.

Restituição. Se meus inimigos causaram ruina no mundo, é porque eu falhei em detê-los. Devo ajudar aqueles prejudicados pelos delitos.

Magias de Juramento

Você ganha magias de juramento nos níveis de paladino descritos.

Magias de Juramento de Vingança

Nível de Paladino	Magias
3°	*perdição, marca do caçador*
5°	*imobilizar pessoa, passo nebuloso*
9°	*velocidade, proteção contra energia*
13°	*banimento, porta dimensional*
17°	*imobilizar monstro, vidência*

Canalizar Divindade

Quando você faz esse juramento, no 3° nível, você ganha as duas opções seguintes de Canalizar Divindade.

Abjurar Inimigo. Com uma ação, você ergue seu símbolo sagrado e faz uma prece de condenação, usando seu Canalizar Divindade. Escolha uma criatura a até 18 metros de você que você possa ver. A criatura deve realizar um teste de resistência de Sabedoria, a não ser que seja imune a ser amedrontada. Corruptores e mortos-vivos tem desvantagem nesse teste de resistência.

Num fracasso no teste de resistência, a criatura ficará amedrontada por 1 minuto ou até sofrer qualquer dano. Enquanto estiver amedrontada, o deslocamento da criatura será 0 e ela não pode receber qualquer bônus de deslocamento.

Em um sucesso, o deslocamento da criatura é reduzido à metade por 1 minuto ou até que ela sofra qualquer dano.

Voto de Inimizade. Com uma ação bônus, você pode pronunciar um voto de inimizade contra uma criatura que você possa ver a até 3 metros, usando seu Canalizar Divindade. Você ganha vantagem nas jogadas de ataque contra a criatura por 1 minuto ou até ela cair a 0 pontos de vida ou cair inconsciente.

Vingador Implacável

No 7° nível, seu foco sobrenatural ajuda você a impedir a fuga de um inimigo. Quando você atinge uma criatura com um ataque de oportunidade, você pode se mover até metade do seu deslocamento, imediatamente depois do ataque e como parte da mesma reação. Esse movimento não provoca ataques de oportunidade.

Alma de Vingança

A partir do 15° nível, a autoridade com a qual você fala seu Voto de Inimizade lhe dá maior poder sobre seu inimigo. Quando uma criatura sob efeito do seu Voto de Inimizade realizar um ataque, você pode usar sua reação para realizar um ataque corpo-a-corpo com arma contra essa criatura, se ela estiver ao seu alcance.

Anjo Vingador

No 20° nível, você pode assumir a forma de um anjo vingador. Usando sua ação, você sofre uma transformação. Por 1 hora, você ganha os seguintes benefícios:

- Asas crescem nas suas costas e lhe concedem deslocamento de voo de 18 metros.
- Você emana uma aura de ameaça num raio de 9 metros. A primeira vez que qualquer criatura inimiga entrar na aura ou começar seu turno nela, durante uma batalha, a criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria ou ficará amedrontada em relação a você por 1 minuto ou até sofrer qualquer dano. Jogadas de ataque contra a criatura amedrontada tem vantagem.

Uma vez que você use essa característica, não poderá fazê-lo novamente até ter terminado um descanso longo.

Patrulheiro

De aparência áspera e selvagem, um humano espreita sozinho através das sombras das árvores, caçando os orcs que ele sabe estarem planejando um assalto a uma fazenda próxima. Segurando uma espada curta em cada mão, ele se transforma em um vendaval de aço, talando um inimigo após o outro.

Após se evadir de um cone de ar congelante, uma elfa encontra-se de pé e saca seu arco das costas, disparando uma flecha no dragão branco. Ignorando a onda de medo que emana do dragão, assim como ignorou o frio do seu sopro, ela envia uma flecha após a outro tentando encontrar as brechas entre as espessas escamas do dragão.

Erguendo sua mão para o alto, um meio-elfo assobia para o falcão que o circunda acima, chamando o pássaro de volta para o seu lado. Sussurrando instruções em Élfico, ele aponta para o urso-coruja que ele estava rastreando e envia o falcão para distrair a criatura enquanto ele prepara seu arco.

Longe do alvoroço das cidades e vilas, passando das divisas que abrigam a fazendas mais longínquas dos horrores do ermo, entre as árvores densas de florestas sem trilhas e através das vastas planícies vazias, os patrulheiros mantem sua vigília interminável.

Caçadores Mortais

Guerreiros da natureza, os patrulheiros se especializaram em caçar monstros que ameaçam as margens da civilização – assaltantes humanoides, bestas e monstruosidades devastadoras, gigantes terríveis e dragões mortais. Eles aprendem a rastrear suas presas como os predadores fazem, movendo-se silenciosamente nas florestas e se escondendo atrás de arbustos e pedregulhos. Os patrulheiros focam seu treinamento de combate em técnicas que sejam especialmente úteis contra seus inimigos favoritos específicos.

Graças a sua familiaridade no ambiente selvagem, os patrulheiros adquiriram a habilidade de conjurar magias atreladas ao poder da natureza, similar ao que o druida faz. Suas magias, assim como suas habilidades de combate, enfatizam a velocidade, furtividade e caça. Os talentos e habilidades de um patrulheiro são afinados com o foco mortal na árdua tarefa de proteger as fronteiras.

Aventureiros Independentes

Apesar de um patrulheiro ganhar a vida como um caçador, um guia ou um rastreador, a verdadeira vocação de um patrulheiro é defender as zonas periféricas da civilização das investidas de monstros e hordas de humanoides que vem das regiões selvagens. Em alguns lugares, os patrulheiros se reúnem em ordens secretas ou juntam forças com os círculos druídicos. Muitos patrulheiros, no entanto, são independentes até cometerem um erro, sabendo que, quando um dragão ou um bando de orcs ataca, um patrulheiro deve ser a primeira – e possivelmente a última – linha de defesa.

O Patrulheiro

Nível	Bônus de Proficiência	Características	Magias Conhecidas	Espaços de Magia por Nível 1°	2°	3°	4°	5°
1°	+2	Inimigo Favorito, Explorador Natural	–	–	–	–	–	–
2°	+2	Estilo de Luta, Conjuração	2	2	–	–	–	–
3°	+2	Conclave de Patrulheiro, Consciência Primitiva	3	3	–	–	–	–
4°	+2	Incremento no Valor de Habilidade	3	3	–	–	–	–
5°	+3	Característica de Conclave de Patrulheiro	4	4	2	–	–	–
6°	+3	Inimigo Favorito Maior	4	4	2	–	–	–
7°	+3	Característica de Conclave de Patrulheiro	5	4	3	–	–	–
8°	+3	Incremento no Valor de Habilidade, Pés Rápidos	5	4	3	–	–	–
9°	+4	–	6	4	3	2	–	–
10°	+4	Mimetismo	6	4	3	2	–	–
11°	+4	Característica de Conclave de Patrulheiro	7	4	3	3	–	–
12°	+4	Incremento no Valor de Habilidade	7	4	3	3	–	–
13°	+5	–	8	4	3	3	1	–
14°	+5	Desaparecer	8	4	3	3	1	–
15°	+5	Característica de Conclave de Patrulheiro	9	4	3	3	2	–
16°	+5	Incremento no Valor de Habilidade	9	4	3	3	2	–
17°	+6	–	10	4	3	3	3	1
18°	+6	Sentidos Selvagens	10	4	3	3	3	1
19°	+6	Incremento no Valor de Habilidade	11	4	3	3	3	2
20°	+6	Matador de Inimigos	11	4	3	3	3	2

Essa independência feroz faz dos patrulheiros ótimos aventureiros, já que eles são acostumados a vida longe do conforto de uma cama seca e banho quente. Confrontado com aventureiros mais urbanos que reclamam e choramingam sobre a dureza da vida no ambiente selvagem, os patrulheiros respondem com uma mistura de divertimento, frustração e compaixão. Mas, eles rapidamente aprendem que os outros aventureiros que podem carregar seus próprios fardos em uma luta contra os inimigos da civilização são dignos de qualquer encargo adicional. Gente mimada da cidade podem não saber como se alimentar ou encontrar água fresca nas florestas, mas eles compensam isso de outras maneiras.

Criando um Patrulheiro

Quando você for criar seu personagem patrulheiro, considere a natureza do treinamento que lhe concedeu suas capacidades particulares. Você treinou com um mentor exclusivo, viajando pelas florestas juntos até que você dominasse os modos de patrulheiro? Você abandonou seu aprendizado ou seu mentor foi assassinado – talvez pelo menos tipo de monstro que se tornou seu inimigo favorito? Ou talvez você tenha aprendido suas perícias como parte de um bando de patrulheiros afiliados a um círculo druídico, treinados em caminhos místicos assim como em conhecimento selvagem. Você pode ser autodidata, um recluso que aprendeu perícias de combate, rastreio e, até mesmo, conexões mágicas com a natureza devido a necessidade de sobreviver no ambiente selvagem.

Qual a fonte do seu ódio particular por um certo tipo de inimigo? Um monstro matou alguém que você amava ou destruiu sua vila natal? Ou você viu muita da destruição causada por esses monstros e se impeliu a acabar com suas depredações? Sua carreira como aventureiro é uma continuação do seu trabalho em proteger as fronteiras, ou uma mudança significativa? O que fez você se juntar a um bando de aventureiros? Você achou que seria desafiador ensinar novos aliados os caminhos da natureza, ou você apreciou a libertação da solidão que eles ofereceram?

Construção Rápida

Você pode construir um patrulheiro rapidamente seguindo essas sugestões. Primeiro, coloque seu valor de habilidade mais alto em Destreza, seguido de Sabedoria. (Alguns patrulheiros que se focam no combate com duas armas deixam a Força maior que a Destreza.) Segundo, escolha o antecedente forasteiro.

Características de Classe

Como um patrulheiro, você adquire as seguintes características de classe.

Pontos de Vida

Dado de Vida: 1d10 por nível de patrulheiro
Pontos de Vida no 1° Nível: 10 + seu modificador de Constituição
Pontos de Vida nos Níveis Seguintes: 1d10 (ou 6) + seu modificador de Constituição por nível de patrulheiro após o 1°

Proficiências

Armaduras: Armaduras leves, armaduras médias, escudos
Armas: Armas simples, armas marciais
Ferramentas: Nenhuma

Testes de Resistência: Força, Destreza
Perícias: Escolha três dentre Adestrar Animais, Atletismo, Furtividade, Intuição, Investigação, Natureza, Percepção e Sobrevivência

Equipamento

Você começa com o seguinte equipamento, além do equipamento concedido pelo seu antecedente:

- (*a*) brunea ou (*b*) armadura de couro
- (*a*) duas espadas curtas ou (*b*) duas armas simples corpo-a-corpo
- (*a*) um pacote de explorador ou (*b*) um pacote de aventureiro
- Um arco longo e uma aljava com 20 flechas

Inimigo Favorito

A partir do 1° nível, você tem experiência significativa estudando, rastreando, caçando e, até mesmo, falando com certos tipos de inimigos.

Escolha um tipo de inimigo favorito: bestas, fadas, humanoide, monstruosidades ou mortos-vivos. Você recebe um bônus de +2 nas jogadas de dano com ataques com arma contra criaturas do tipo escolhido. Além disso, você tem vantagem em testes de Sabedoria (Sobrevivência) para rastrear seus inimigos favoritos, assim como em testes de Inteligência para lembrar informações sobre eles.

Quando você adquire essa característica, você também aprende um idioma, à sua escolha, que seja falado pelos seus inimigos favoritos, se eles falarem algum.

Explorador Natural

Você é um mestre na navegação pelo mundo natural e você reage de forma rápida e decisiva quando é atacado. Isso fornece a você os seguintes benefícios:

- Você ignora terreno difícil.
- Você tem vantagem em rolagens de iniciativa.
- No seu primeiro turno de combate, você tem vantagem nas jogadas de ataque contra criaturas que ainda não tenham agido.

Além disso, você é perito em navegar pelo ambiente selvagem. Você ganha os seguintes benefícios quando estiver viajando por uma hora ou mais:

- Terreno difícil não atrasa a viagem do seu grupo.
- Seu grupo não pode se perder, exceto por meios mágicos.
- Mesmo quando você está engajado em outra atividade além de viajar (como forragear, navegar ou rastrear), você permanece alerta ao perigo.
- Se você estiver viajando sozinho, você pode se mover furtividamente com um ritmo de viagem normal.
- Quando você forrageia, você encontra o dobro de comida que normalmente encontraria.
- Enquanto estiver rastreando outras criaturas, você também descobre o número exato delas, seus tamanhos e há quanto tempo elas passaram pela área.

Estilo de Luta

No 2° nível, você adota um estilo de combate particular que será sua especialidade. Escolha uma das opções a seguir. Você não pode escolher o mesmo Estilo de Combate mais de uma vez, mesmo se puder escolher de novo.

Arquearia

Você ganha +2 de bônus nas jogadas de ataque realizadas com uma arma de ataque à distância.

Combate com Duas Armas

Quando você estiver engajado em uma luta com duas armas, você pode adicionar o seu modificador de habilidade na jogada de dano do seu segundo ataque.

Defesa

Enquanto estiver usando armadura, você ganha +1 de bônus em sua CA.

Duelismo

Quando você empunhar uma arma de ataque corpo-a-corpo em uma mão e nenhuma outra arma, você ganha +2 de bônus nas jogadas de dano com essa arma.

Conjuração

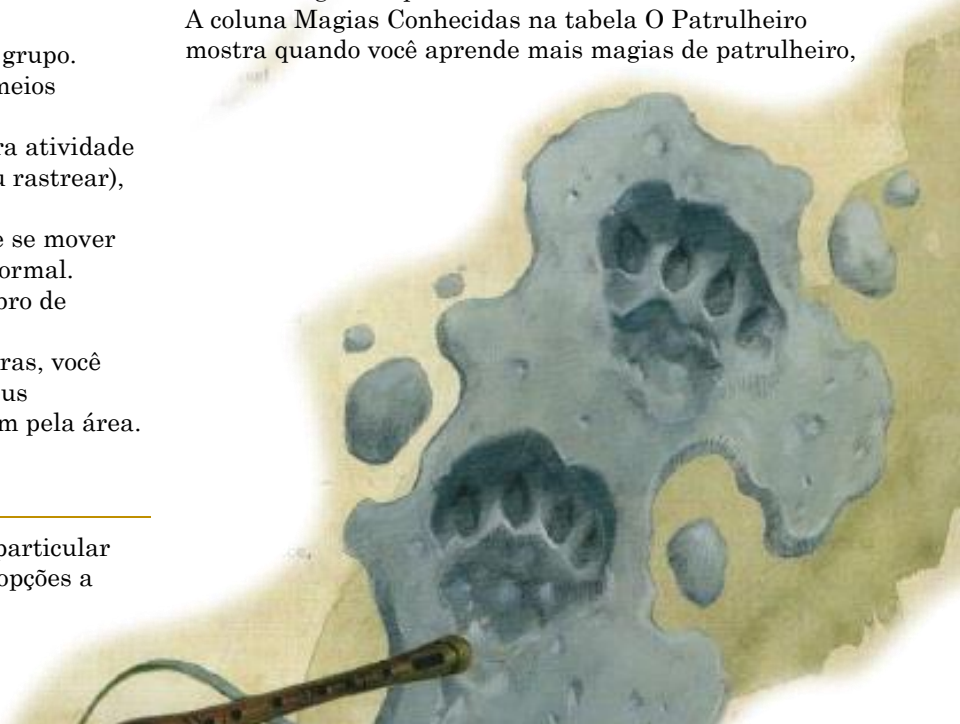
Quando você alcança o 2° nível, você aprende a usar a essência mágica da natureza para conjurar magias, como um druida faz. Veja o capítulo 10 para as regras gerais de conjuração e o capítulo 11 para a lista de magias de patrulheiro.

Espaços de Magia

A tabela O Patrulheiro mostra quantos espaços de magia você tem para conjurar suas magias de 1° nível e superiores. Para conjurar uma dessas magias, você deve gastar uma espaço de magia do nível da magia ou superior. Você recobra todos os espaços de magia gastos quando você completa um descanso longo.

Por exemplo, se você quiser conjurar a magia de 1° nível *amizade animal* e você tiver um espaço de magia de 1° nível e um de 2° nível disponíveis, você poderá conjurar *amizade animal* usando qualquer dos dois espaços.

Magias Conhecidas de 1° Nível e Superiores

Você conhece duas magias de 1° nível, à sua escolha, da lista de magias de patrulheiro.
A coluna Magias Conhecidas na tabela O Patrulheiro mostra quando você aprende mais magias de patrulheiro,

à sua escolha. Cada uma dessas magias deve ser de um nível a que você tenha acesso, como mostrado na tabela. Por exemplo, quando você alcança o 5° nível da classe, você pode aprender uma nova magia de 1° ou 2° nível.

Além disso, quando você adquire um nível nessa classe, você pode escolher uma magia de patrulheiro que você conheça e substituí-la por outra magia da lista de magias de patrulheiro, que também deve ser de um nível ao qual você tenha espaços de magia.

Habilidade de Conjuração

Sabedoria é a sua habilidade para conjurar suas magias de patrulheiro, já que sua magia vem da sua sintonia com a natureza. Você usa sua Sabedoria sempre que alguma magia se referir a sua habilidade de conjurar magias. Além disso, você usa o seu modificador de Sabedoria para definir a CD dos testes de resistência para as magias de patrulheiro que você conjura e quando você realiza uma jogada de ataque com uma magia.

CD para suas magias = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria

Modificador de ataque de magia = seu bônus de proficiência + seu modificador de Sabedoria

Conclave de Patrulheiro

No 3° nível, você escolhe emular os ideais de treinamento de um conclave de patrulheiro: o Conclave da Besta, o Conclave do Caçador ou o Conclave do Rastreador Subterrâneo, todos detalhados no final da descrição da classe. Sua escolha lhe concede características no 3° nível e novamente no 5°, 7°, 11° e 15° nível.

Consciência Primitiva

A partir do 3° nível, sua maestria do conhecimento de patrulheiro permite que você estabeleça um poderoso elo com bestas e com a terra ao seu redor.

Você possui uma habilidade inata de se comunicar com bestas e elas consideram você como um espírito semelhante. Através de sons e gestos, você pode comunicar ideias simples a bestas como uma ação e pode compreender seu ânimo e intenção básicos. Você aprende o estado emocional dela, suas necessidades imediatas (como comida e abrigo) e ações que você pode tomar (se aplicável) para persuadi-la a não atacar.

Você não pode usar essa habilidade contra uma criatura que você tenha atacado nos últimos 10 minutos.

Além disso, você pode sintonizar seus sentidos para determinar se algum dos seus inimigos favoritos está espreitando nas redondezas. Ao passar 1 minuto ininterrupto em concentração (como se estivesse se concentrando em uma magia), você pode sentir se algum dos seus inimigos favoritos está presente a até 8 quilometros de você. Essa característica revela qual dos seus inimigos favoritos está presente, a quantidade deles e a direção e distância aproximadas dessas criaturas (em quilometros) de você.

Se houverem múltiplos grupos de seus inimigos favoritos no alcance, você descobre essas informações de cada grupo.

Incremento no Valor de Habilidade

Quando você atinge o 4° nível e novamente no 8°, 12°, 16° e 19° nível, você pode aumentar um valor de habilidade, à sua escolha, em 2 ou você pode aumentar dois valores de habilidade, à sua escolha, em 1. Como padrão, você não pode elevar um valor de habilidade acima de 20 com essa característica.

Inimigo Favorito Maior

A partir do 6° nível, você está pronto para caçar mesmo as presas mais mortais. Escolha um tipo de inimigo favorito maior: aberrações, celestiais, constructos, corruptores, dragões, elementais ou gigantes. Você ganha todos os benefícios contra o inimigo escolhido que você normalmente ganha contra seu inimigo favorito, além do idioma adicional. Seu bônus nas jogadas de dano contra todos os seus inimigos favoritos aumenta para +4.

Além disso, você tem vantagem em testes de resistência contra magias e habilidades usadas por um inimigo favorito maior.

Pés Rápidos

Começando no 8° nível, você pode usar a ação de Disparada como uma ação bônus no seu turno.

Mimetismo

A partir do 10° nível, você pode permanecer perfeitamente imóvel por longos períodos de tempo para preparar uma emboscada.

Quando você tentar se esconder no seu turno, você pode optar por não se mover nesse turno. Se você evitar se mover, criaturas que tentarem detectar você sofrem –10 de penalidade em testes de Sabedoria (Percepção) até o começo do seu próximo turno. Você perde esse benefício caso se mova ou caia no chão, voluntariamente ou por um efeito externo. Você ainda será automaticamente detectado caso algum efeito ou ação faça com que você não esteja mais escondido.

Se você ainda estiver escondido no seu turno, você pode continuar imóvel e ganhar esse benefício até ser detectado.

Desaparecer

Começando no 14° nível, você pode usar a ação de Esconder, com uma ação bônus, no seu turno. Além disso, você não pode ser rastreado por meios não-mágicos, a não ser que você decida deixar um rastro.

Sentidos Selvagens

No 18° nível, você ganha sentidos preternaturais que o ajudam a lutar contra criaturas que você não pode ver. Quando você atacar uma criatura que você não possa ver, sua incapacidade em vê-la não impõem desvantagem nas suas jogadas de ataque contra ela.

Você também está ciente da localização de qualquer criatura invisível a até 9 metros de você, considerando que a criatura não esteja se escondendo de você e você não esteja cego ou surdo.

Matador de Inimigos

No 20° nível, você se torna um caçador incomparável. Uma vez em cada um dos seus turnos, você pode adicionar seu modificador de Sabedoria na jogada de ataque ou jogada de dano de um ataque que você fizer. Você pode escolher usar essa característica antes ou depois da rolagem, mas antes de qualquer efeito da jogada ser aplicado.

Conclaves de Patrulheiro

Através do ambiente selvagem, patrulheiro se reunem para formar conclaves – associações independentes cujos membros partillham uma visão similar da melhor forma de proteger a natureza daqueles que a despojam.

Conclave da Besta

Muitos patrulheiros sentem-se mais a vontade no ambiente selvagem que na civilização, ao ponto de animais consideram-nos como semelhantes. Patrulheiros do Conclave da Besta desenvolvem um vínculo poderoso com uma besta, posteriormente fortalecendo esse vínculo com o uso de magia.

Companheiro Animal

No 3° nível, você aprende a usar sua magia para criar um poderoso vínculo com uma criatura do mundo natural.

Com 8 horas de trabalho e o gasto de 50 po em ervas raras e comida boa, você invoca um animal do ambiente selvagem para servir como um companheiro leal. Você geralmente escolhe seu companheiro dentre os seguintes animais: um **arminho gigante**, um **javali**, um **gorila**, um **lobo**, uma **mula**, uma **pantera**, um **texugo gigante** ou **urso negro**. Porém, seu Mestre pode escolher um desses animais para você baseado nos terrenos ao redor e em que tipos de criaturas logicamente poderiam estar presentes na área.

Ao final das 8 horas, seu companheiro animal aparece e adquire todos os benefícios da sua habilidade Vínculo com o Companheiro. Você só pode ter um companheiro animal por vez.

Monitorando a Proficiência

Quando você adquire seu companheiro animal no 3° nível, o bônus de proficiência dele se equipara ao seu em +2. Conforme você ganha níveis e aumenta seu bônus de proficiência, lembre-se que o bônus de proficiência do seu companheiro também aumenta e é aplicado às seguintes áreas: Classe de Armadura, perícias, testes de resistência, bônus de ataque e jogadas de dano.

Se o seu companheiro animal for morto, o vínculo mágico que vocês compartilham permite que você o traga de volta à vida. Com 8 horas de trabalho e o gasto de 25 po em ervas raras e comida boa, você pode invocar o espírito do seu companheiro e usar sua mágica para criar um novo corpo para ele. Você pode trazer um companheiro animal de volta à vida dessa forma mesmo que você não possua qualquer parte do corpo dele.

Se você usar essa habilidade para trazer um companheiro animal antigo de volta à vida enquanto você já tiver outro companheiro animal, seu companheiro animal atual abandona você e é substituido pelo companheiro animal ressuscitado.

Vínculo com o Companheiro

Seu companheiro animal ganha uma variedade de benefícios enquanto estiver vinculado a você.

O companheiro animal perde a ação Ataques Múltiplos, caso ele possua.

O companheiro obedece seus comandos da melhor forma possível. Ele rola iniciativa como qualquer outra criatura, mas você determina suas ações, decisões, atitudes e afins. Se você estiver incapacitado ou ausente, seu companheiro age por conta própria.

Quando estiver usando sua característica Explorador Natural, você e seu companheiro animal podem se mover furtivamente com ritmo normal.

Seu companheiro animal tem habilidades e estatísticas de jogo em parte determinadas pelo seu nível. Seu companheiro usa seu bônus de proficiência ao invés do próprio. Além das áreas onde ele normalmente aplicaria o bônus de proficiência dele, um companheiro animal também adiciona o bônus de proficiência a CA e jogadas de dano dele.

Seu companheiro animal ganha proficiência em duas perícias de sua escolha. Ele também se torna proficiente em todos os testes de resistência.

Para cada nível que você adquirir após o 3°, seu companheiro animal ganha um dado de vida adicional e aumenta os pontos de vida dele apropriadamente.

Ataques Múltiplos, Por Que Não?

Ataques Múltiplos é um ferramenta conceitual útil para manter os monstros simples para o Mestre. Ela fornece um incremento ofensivo, mas esse incremento é pensado para tornar uma besta desafiadora para uma única batalha – uma noção que não se encaixa bem com uma besta que tem pretenções de lutar com o grupo, ao invés de contra ele. Projete os Ataques Múltiplos por uma aventura inteira e um companheiro animal corre o risco de superar os guerreiros e bárbaros do grupo.

Por isso, em termos de história, seu companheiro animal trocou uma parte de sua ferocidade (na forma de Ataques Múltiplos) por consciência apurada e a habilidade de lutar com mais eficiência junto com você.

Expandindo as Opções de Companheiro

A depender da natureza da sua campanha, o Mestre pode escolher expandir as opções para o seu companheiro animal. Como uma regra geral, uma besta pode servir como companheiro animal caso ela seja Média ou menor, tenha 15 ou menos pontos de vida e não possa causar mais de 8 pontos de dano num único ataque. Em geral, isso se aplica a criaturas com nível de desafio 1/4 ou menor, mas existem exceções.

Sempre que você ganhar a característica de classe Incremento no Valor de Habilidade, as habilidades do seu companheiro também aumentam. Seu companheiro pode aumentar um valor de habilidade de sua escolha em 2, ou ele pode aumentar dois valores de habilidade de sua escolha em 1. Como normalmente, seu companheiro não pode aumentar um valor de habilidade acima de 20 usando essa característica a não ser que sua descrição diga o contrário.

Seu companheiro partilha de sua tendência e possui um traço de personalidade e um defeito das tabelas abaixo. Seu companheiro partilha do seu ideal e o vínculo dele sempre é "O patrulheiro que viaja comigo é um companheiro adorado por quem eu daria minha vida de bom grado."

Seu companheiro animal ganha os benefícios da sua característica Inimigo Favorito e Inimigo Favorito Maior, quando você ganha essa característica no 6° nível. Ele usa o inimigo favorito escolhido por você para essas características.

d6	Traço
1	Sou resoluto em face do adversário.
2	Mexeu com meus amigos, mexeu comigo.
3	Permaneço alerta para que os outros descancem.
4	As pessoas veem um animal e me subestimam. Eu uso isso para ganhar vantagem.
5	Eu tenho o costume de aparecer no momento certo.
6	Eu coloco as necessidades dos meus amigos na frente das minhas em tudo.

d6	Defeito
1	Se deixarem comida por ai, eu vou comer.
2	Eu rosno para estranhos e todos, exceto meu patrulheiro, são estranhos pra mim.
3	Toda hora é hora para um carinho na barriga.
4	Eu tenho um medo mortal de água.
5	Minha ideia de olá é um monte de lambidas na cara.
6	Eu salto sobre criaturas para dizer-lhes o quanto as amo.

Ataque Coordenado

A partir do 5° nível, você e seu companheiro animal formam um time de luta mais poderoso. Quando você usar a ação de Ataque no seu turno, se o seu companheiro puder ver você, ele pode usar a reação dele para realizar um ataque corpo-a-corpo.

Defesa da Besta

No 7° nível, enquanto seu companheiro puder ver você, ele tem vantagem em todos os testes de resistência.

Tempestade de Garras e Presas

A partir do 11° nível, seu companheiro pode usar a ação dele para realizar um ataques corpo-a-corpo contra cada criatura, a escolha dele, a até 1,5 metro dele, com uma jogada de ataque separada para cada alvo.

Defesa da Besta Superior

A partir do 15° nível, sempre que um atacante que seu companheiro puder ver atingi-lo com um ataque, ele pode usar a reação dele para reduzir o dano desse ataque à metade.

Conclave do Caçador

Alguns patrulheiros buscam dominar armas para proteger melhor a civilização dos terrores do ambiente selvagem. Membros do Conclave do Caçador aprendem técnicas especializadas de luta usadas contra as mais terríveis ameaças, desde ogros enfurecidos e hordas de orcs até enormes gigantes e dragões aterradores.

Presa do Caçador

No 3° nível, você ganha uma das seguintes características, à sua escolha.

Assassino de Colossos. Sua tenacidade pode derrubar os mais poderosos oponentes. Quando você atinge uma criatura com um ataque com arma, a criatura sofre 1d8 de dano extra, se ela estiver abaixo do máximo de pontos de vida dela. Você só pode causar esse dano extra uma vez por turno.

Matador de Gigantes. Quando uma criatura Grande ou maior a até 1,5 metro de você atingir ou errar um ataque contra você, você pode usar sua reação para atacar a criatura, imediatamente após o ataque dela, considerando que você possa ver a criatura.

Destruidor de Hordas. Uma vez em cada um dos seus turnos, quando você fizer um ataque com arma, você pode realizar outro ataque com a mesma arma contra uma criatura diferente que esteja a até 1,5 metro do alvo original e esteja no alcance da sua arma.

Ataque Extra

A partir do 5° nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu turno.

Táticas Defensivas

No 7° nível, você ganha uma das seguintes características, à sua escolha.

Escapar da Horda. Ataques de oportunidade contra você são feitos com desvantagem.

Defesa Contra Múltiplos Ataques. Quando uma criatura atinge você com um ataque, você recebe +4 de bônus na CA contra todos os ataques subsequentes feitos por essa criatura no resto do turno.

Vontade de Aço. Você tem vantagem em testes de resistência para evitar ser amedrontado.

Ataque Múltiplo

No 11° nível, você ganha uma das seguintes características, à sua escolha.

Saraivada. Você pode usar sua ação para realizar um ataque à distância contra qualquer número de criatura a até 3 metros de um ponto que você possa ver, no alcance da sua arma. Você deve ter munição para cada alvo, como normal, e você realiza uma jogada de ataque separada para cada alvo.

Ataque Giratório. Você pode usar sua ação para realizar um ataque corpo-a-corpo contra qualquer número de criaturas a até 1,5 metro de você, realizando uma jogada de ataque separada para cada alvo.

Defesa de Caçador Superior

No 15° nível, você ganha uma das seguintes características, à sua escolha.

Evasão. Você pode esquivar-se agilmente de certos efeitos em área, como o sopro de fogo de um dragão vermelho ou uma magia *relâmpago*. Quando você for alvo de um efeito que exige um teste de resistência de Destreza para sofrer metade do dano, você não sofre dano algum se passar, e somente metade do dano se falhar.

Manter-se Contra a Maré. Quando uma criatura hostil errar você com um ataque corpo-a-corpo, você pode usar sua reação para forçar a criatura a repetir o mesmo ataque contra outra criatura (que não ela mesma), à sua escolha.

Esquiva Sobrenatural. Quando um atacante que você possa ver, atinge você com um ataque, você pode usar sua reação para reduzir o dano causado pelo ataque à metade.

Conclave do Rastreador Subterrâneo

Muitos povos descem para as profundezas do Subterrâneo apenas sob as condições mais urgentes, empreendendo alguma busca desesperada ou seguindo promesas de vastas riquezas. Com demasiada frequência, males antigos ocultos abaixo da terra e patrulheiros do Conclave dos Rastreadores Subterrâneos se esforçam para descobrir e derrotar tais ameaças antes que elas possam alcançar a superfície.

Batedor do Subterrâneo

No 3° nível, você domina a arte da emboscada. No seu primeiro turno durante o combate, você ganha +3 metros de bônus no seu deslocamento e, se você usar a ação de Ataque nesse turno, você pode realizar um ataque adicional.

Você também é especialista em evitar criaturas que contam com visão no escuro. Tais criaturas não ganham qualquer benefício quando tentarem detectar você em condições de escuridão ou penumbra. Além disso, quando o Mestre determina se você pode se esconder de uma criatura, tal criatura não ganham qualquer benefício devido a visão no escuro dela.

Magia do Rastreador Subterrâneo

A partir do 3° nível, você ganha visão no escuro com um alcance de 27 metros. Você também ganha acesso a magias adicionais no 3°, 5°, 9°, 13° e 17° níveis. Uma vez que tenha adquirido uma magia de rastreador subterrâneo, ela conta como uma magia de patrulheiro para você, mas não conta na quantidade de magias de patrulheiro que você conhece.

Magias do Rastreador Subterrâneo

Nível de Patrulheiro	Magias
3°	*disfarçar-se*
5°	*truque de corda*
9°	*glifo de vigilância*
13°	*invisibilidade maior*
17°	*similaridade*

Ataque Extra

A partir do 5° nível, você pode atacar duas vezes, ao invés de uma, sempre que você realizar a ação de Ataque no seu turno.

Mente de Aço

No 7° nível, você ganha proficiência em testes de resistência de Sabedoria.

Rajada do Rastreador

A partir do 11° nível, uma vez em cada um dos seus turnos quando você errar um ataque, você pode realizar outro ataque.

Esquiva do Rastreador

No 15° nível, sempre que uma criatura atacar você e não tiver vantagem, você pode usar sua reação para impor desvantagem na jogada de ataque da criatura contra você. Você pode usar essa característica antes ou depois da jogada de ataque ser feita, mas deve ser usada antes do resultado da jogada ser determinado.

Capítulo 4: Personalidades e Antecedentes

Personagens são definidos por muito mais do que sua raça e classe. Eles são indivíduos com suas próprias histórias, interesses, conexões e capacidades que vão além do que sua raça ou classe podem definir. Esse capítulo apresenta os detalhes que distinguem os personagens uns dos outros, incluindo o básico, como os nomes e a descrição física, as regras de antecedentes e idiomas, até aqueles pontos mais refinados, como os detalhes de sua personalidade e tendência.

Detalhes do Personagem

O nome do seu personagem e a descrição física podem ser as primeiras coisas que os outros jogadores na mesa aprenderão sobre você. É melhor pensar como essas características refletem o personagem que você tem em mente.

Nome

A descrição racial do seu personagem inclui alguns exemplos de nomes para os membros daquela raça. Gaste um tempo pensando nisso, mesmo se for escolhê-lo de uma lista.

Sexo

Você pode jogar com um personagem do sexo masculino ou feminino sem receber benefícios adicionais ou sofrer desvantagens por isso. Pense sobre como seu personagem se comporta em relação à expectativa de comportamento sobre sexo, gênero e sexualidade. Por exemplo, um clérigo drow masculino despreza a divisão tradicional de gêneros da sociedade drow, o que pode ter sido a razão para que seu personagem tenha abandonado aquela sociedade e decidido subir à superfície.

Tika e Artemis: Personagens Contrastantes

Os detalhes nesse capítulo fazem uma grande diferença ao demonstrar como seu personagem é diverso de qualquer outro. Considere os seguintes guerreiros humanos.

Vinda do cenário de Dragonlance, Tika Waylan foi uma adolescente imprudente que teve uma infância difícil. Filha de um ladrão, ela fugiu de casa e exercitou o negócio do pai nas ruas de Solace. Quando ela tentou roubar o proprietário da Hospedaria Derradeiro Lar foi pega no ato, e o proprietário a acolheu, dando a ela um emprego como garçonete. Mas quando os draconianos devastaram a cidade de Solace e destruíram a estalagem, a necessidade forçou Tika a se aventurar ao lado de amigos que ela conhecera na sua infância. Sua habilidade como guerreira (uma frigideira continua a ser uma de suas armas favoritas) combinada com sua história nas ruas deram a ela valiosas habilidades para sua carreira de aventureira.

Artemis Entreri cresceu nas ruas de Calimporto, nos Reinos Esquecidos. Ele usou de seu raciocínio, força e agilidade para esculpir seu próprio território em uma cidade de centenas de favelas. Após vários anos, ele atraiu a atenção de um dos mais poderosos líderes de guilda, e ascendeu rapidamente na organização, apesar da pouca idade. Artemis veio a ser o assassino favorito de um dos paxás da cidade, quem o enviou até o longínquo Vale do Vento Gélido para recuperar uma gema roubada. Ele é um assassino profissional, constantemente se desafiando para melhorar as próprias habilidades.

Tika e Artemis são ambos humanos e guerreiros (com alguma experiência como ladinos), possuindo índices elevados de Força e Destreza, mas é aí que a similaridade termina.

Você não precisa ficar limitado a noções binárias de sexo e gênero. O deus élfico Corellon Larethian é muitas vezes visto como andrógino ou hermafrodita, por exemplo, e alguns elfos no multiverso foram feitos a sua imagem e semelhança. Você também poderia jogar com um personagem feminino que se apresenta como homem, um homem que se sente aprisionado em um corpo feminino, ou uma anã barbada que odeia ser confundida com um anão. Sendo assim, a orientação sexual do seu personagem é de sua total escolha.

Altura e Peso

Você decide a altura e o peso do seu personagem e pode usar a informação fornecida na descrição de sua raça ou na tabela de altura e peso aleatórios. Pense nos valores de habilidade do seu personagem e sua influência na altura e peso. Um personagem fraco e ágil pode ser magro. Um personagem forte e resistente pode ser alto ou apenas pesado.

Se quiser, você pode jogar aleatoriamente a altura e peso do seu personagem na tabela Altura e Peso Aleatórios. A rolagem de dado obtida na coluna Modificador de Altura, determina a altura adicional (em centímetros) do personagem além de seu valor base. Esse mesmo valor, multiplicado pela rolagem de dado ou quantidade descrita na coluna Modificador de Peso, dividido por 5, determina o peso adicional do seu personagem (em quilogramas) além de seu valor base.

Altura e Peso Aleatórios

Raça	Altura Base	Modificador de Altura	Peso Base	Modificador de Peso
Humano	1,42 m	+6d10 cm	55 kg	x (2d4/5) kg
Anão, colina	1,12 m	+6d4 cm	57 kg	x (2d6/5) kg
Anão, montanha	1,22 m	+6d4 cm	65 kg	x (2d6/5) kg
Elfo, alto	1,37 m	+6d10 cm	45 kg	x (1d4/5) kg
Elfo, florestas	1,37 m	+6d10 cm	50 kg	x (1d4/5) kg
Elfo, drow	1,32 m	+6d6 cm	48 kg	x (1d6/5) kg
Halfling	0,78 m	+6d4 cm	18 kg	x 1/5 kg
Draconato	1,67 m	+6d8 cm	87 kg	x (2d6/5) kg
Gnomo	0,88 m	+6d4 cm	18 kg	x 1/5 kg
Meio-elfo	1,45 m	+6d8 cm	55 kg	x (2d4/5) kg
Meio-orc	1,47 m	+6d10 cm	70 kg	x (2d6/5) kg
Tiefling	1,45 m	+6d8 cm	55 kg	x (2d4/5) kg

Por exemplo, como humana, Tika tem uma altura de 1,42 metro mais 6d10 centímetros. Seu jogador rola 6d10 e obtém um total de 31, então Tika mede 1,73 metro de altura (1,42 + 0,31 = 1,73). Então o jogador utiliza essa mesma rolagem de 31 e multiplica por 2d4 dividido por 5 quilos. A rolagem de 2d4 dela é 3, então Tika pesa mais 18,5 kg (31 x 3 ÷ 5 = 18,5) além do valor base de 55 kg, chegando a um total de 73,5 kg.

Outras Características Físicas

Você escolhe a idade do seu personagem e a cor de seu cabelo, olhos e pele. Para adicionar um toque distinto, você pode incluir no seu personagem uma característica física incomum ou memorável, como uma cicatriz, uma tatuagem, ou o fato de ser manco.

Tika e Artemis: Detalhes dos Personagens

Considere como os nomes Tika Waylan e Artemis Entreri diferenciam esses personagens um do outro e refletem sua personalidade. Tika é uma mulher jovem, determinada a provar que não é mais uma criança, seu nome soa jovem e ordinário. Artemis Entreri vem de uma terra exótica e carrega um nome bem mais misterioso.

Tika tem dezenove anos de idade no início de sua carreira de aventureira, tem cabelos ruivos, olhos verdes, pele clara salpicada de sardas e um sinal na pele em seu quadril direito. Artemis é um homem pequeno, compacto e com músculos firmes. Ele tem feições bem marcadas e maçãs do rosto bem altas, e sempre aparenta precisar se barbear. Seu cabelo preto é denso e cheio, seus olhos são cinzas e sem vida – revelando o vazio de sua vida e alma.

Tendência

Uma criatura típica nos mundos de DUNGEONS & DRAGONS possui uma tendência, algo que descreve de maneira ampla sua moral e suas atitudes pessoais. A tendência é uma combinação de dois fatores: um identifica a moralidade (bom, mau ou neutro), o outro descreve as atitudes perante a sociedade e às leis (leal, caótico ou neutro). Assim, nove tendências distintas são definidas dessas possíveis combinações.

Esses breves resumos das nove tendências descrevem o comportamento típico de uma criatura que a possua. Os indivíduos podem variar significantemente desse comportamento típico e poucas pessoas são perfeitas e consistentemente fiéis aos preceitos básicos de sua tendência.

Leal e Bom (LB) é a tendência de criaturas que se pode contar para fazer o que é correto como é esperado pela sociedade. Dragões dourados, paladinos e muitos anões são leais e bons.

Neutro e Bom (NB) é a tendência do povo que faz o melhor que pode para ajudar outros de acordo com suas necessidades. Muitos celestiais, alguns gigantes das nuvens, e grande parte dos gnomos são neutros e bons.

Caótico e Bom (CB) é a tendência de criaturas que agem de acordo com sua própria consciência, se importando pouco com as expectativas dos outros. Dragões de cobre, muitos elfos e unicórnios são caóticos e bons.

Leal e Neutro (LN) é a tendência dos indivíduos que agem de acordo com as leis, tradições ou códigos pessoais. Muitos monges e alguns magos são leais e neutros.

Neutro (N) é a tendência daqueles que preferem manter distância de questões morais e não tomar partido, fazendo o que aparenta ser melhor conforme a situação. O povo lagarto, muitos druidas e diversos humanos são neutros.

Caótico e Neutro (CN) é a tendência das criaturas que seguem seus caprichos, mantendo sua liberdade pessoal acima de tudo. Muitos bárbaros e ladinos, e alguns bardos, são caóticos e neutros.

Leal e Mau (LM) é a tendência das criaturas que conseguem metodicamente tudo o que querem, dentro dos limites de uma tradição, lei ou ordem. Diabos, dragões azuis e hobgoblins são leais e maus.

Neutro e Mau (NM) é a tendência daqueles que farão tudo o que quiserem, sem compaixão ou remorso. Muitos drow, alguns gigantes das nuvens e yugoloths são neutros e maus.

Caótico e Mau (CM) é a tendência de criaturas que agem com violência arbitrária, estimulada por sua ganância, ódio ou sede de sangue. Demônios, dragões vermelhos e orcs são caóticos e maus.

Tendências no Multiverso

Para muitas criaturas pensantes, a tendência é uma escolha moral. Humanos, anões, elfos e outras raças humanoides podem escolher seguir o caminho do bem ou do mal, da ordem ou do caos. Até onde se sabe, os deuses de tendência boa que criaram essas raças deram a elas o livre arbítrio para escolher seus caminhos morais, sabendo que bondade sem liberdade é escravidão.

As divindades malignas que criaram as outras raças, entretanto, as fizeram para que os servissem. Essas raças têm uma forte tendência inata de corresponder a natureza de seus deuses. Muitos orcs compartilham a violência e selvageria de seu deus, Gruumsh, e então são inclinados ao mal. Mesmo se um orc escolher a tendência boa, ele luta contra suas tendências inatas durante toda a vida (mesmo os meio-orcs sentem essa inclinação à tendência do deus dos orcs).

A tendência é uma parte essencial dos seres celestiais e demoníacos. Um diabo não escolhe ser leal e mau, e também não pende para esse lado, ao invés disso, a lealdade e a maldade são sua essência. Se por algum motivo ele deixar de ser leal e mau, deixará também de ser um diabo.

Muitas das criaturas que carecem de capacidade racional não possuem uma tendência – elas são **imparciais**. Esse tipo de criatura é incapaz de realizar escolhas morais ou éticas e age de acordo com sua natureza bestial. Tubarões são predadores selvagens, por exemplo, mas nem por isso são maus. Eles apenas não possuem uma tendência.

Escrita Anã: Alfabeto Padrão

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M

N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

Idiomas

Sua raça indica os idiomas que seu personagem conhece por padrão e seu antecedente talvez conceda acesso a um ou mais idiomas, à sua escolha. Anote-os em sua ficha de personagem.

Escolha seus idiomas da tabela Idiomas Padrão, ou escolha um que seja mais comum na sua campanha. Com a permissão do Mestre, você pode escolher algum idioma da tabela Idiomas Exóticos ou um idioma secreto, como as gírias de ladrão ou druídico.

Alguns desses idiomas são, muitas vezes, famílias de idiomas com muitos dialetos. Por exemplo, o idioma Primordial inclui os dialetos Auran, Aquan, Ignan e Terran, um para cada plano elemental. Criaturas que falam diferentes dialetos da mesma língua podem se comunicar entre si.

Idiomas Padrão

Idioma	Falado por	Alfabeto
Anão	Anões	Anão
Comum	Humanos	Comum
Élfico	Elfos	Élfico
Gigante	Ogros, gigantes	Anão
Gnômico	Gnomos	Anão
Goblin	Goblinoides	Anão
Halfling	Halflings	Comum
Orc	Orcs	Anão

Idiomas Exóticos

Idioma	Falado por	Alfabeto
Abissal	Demônios	Infernal
Celestial	Celestiais	Celestial
Dialeto Subterrâneo	Devoradores de mente, observadores	–
Dracônico	Dragões, draconatos	Dracônico
Infernal	Diabos	Infernal
Primordial	Elementais	Anão
Silvestre	Criaturas feéricas	Élfico
Subcomum	Comerciantes do Subterrâneo	Élfico

Tika e Artemis: Tendência

Tika Waylan é neutra e boa, possui um bom coração e esforçasse para ajudar os outros sempre que puder. Artemis é leal e mau, despreocupado do valor da vida, mas ainda assim profissional na maneira como vai matar.

Como um personagem mau, Artemis não é um aventureiro ideal. Ele inicia sua carreira como um vilão e apenas coopera com os heróis quando é necessário – e quando condiz com seus interesses. Em muitos jogos, personagens maus causam problemas em grupos com aqueles que não compartilham os mesmos interesses e objetivos. No geral, tendências más são mais apropriadas para vilões e monstros.

Características Pessoais

Construir a personalidade do seu personagem – com uma variedade de traços, maneirismos, hábitos, crenças e defeitos que fornecem a uma pessoa sua identidade única – ajudará a dar vida ao personagem durante o jogo. Quatro categorias de características são explicadas aqui: traços de personalidade, ideais, vínculos e defeitos. Além dessas categorias, pense em algumas palavras ou frases, tiques ou gestos comuns, vícios e pirraças, ou qualquer coisa que você possa imaginar para ele.

Cada antecedente apresentado mais à frente nesse capítulo, possui sugestões de características que você pode usar para atiçar sua imaginação. Você não está limitado às opções disponíveis, elas são apenas um bom ponto de partida.

Traços de Personalidade

Conceda ao seu personagem dois traços. Um traço de personalidade é a maneira mais simples de demonstrar como seu personagem é diferente dos outros. Eles devem dizer algo divertido e interessante sobre seu personagem. Eles devem ser auto descritivos e específicos. "Eu sou inteligente" não é uma boa opção, por que isso descreve uma grande variedade de personagens. "Eu leio meus livros à luz de velas" diz algo interessante sobre seu personagem, algo detalhista.

Traços de personalidade devem descrever as coisas que seu personagem gosta, suas realizações passadas, coisas que ele não desgosta ou teme, sua atitude a maneirismos ou a influência exercida nas habilidades.

Escrita Élfica: Alfabeto Padrão

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M

N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

TIKA E ARTEMIS: CARACTERÍSTICAS PESSOAIS

Tika e Artemis possuem traços de personalidade distintos. Tika Waylan não gosta de ostentação e tem medo de altura, graças a uma queda feia em sua carreira como ladra. Artemis Entreri está sempre preparado para o pior e se move com confiança, rápido e preciso.

Considere seus ideais. Tika Waylan é inocente, quase infantil, acredita no valor da vida e na importância de apreciar a todos. De tendência neutra e boa, ela segue ideais da vida e do respeito. Artemis Entreri nunca deixa suas emoções o controlarem, e ele se desafia constantemente para melhorar suas habilidades. Sua tendência é leal e mau e confere a ele ideais de imparcialidade e desejo por poder.

O vínculo de Tika Waylan é a Hospedaria Derradeiro Lar. O proprietário do local concedeu a ela uma nova chance na vida, e sua amizade com seus companheiros de aventura foi forjada durante o tempo em que ela trabalhou lá. A destruição da estalagem pelos draconianos deu a Tika uma razão pessoal para odiá-los ardentemente. Seu vínculo pode ser fraseado assim: "Eu farei o que for preciso para punir os draconianos pela destruição da Hospedaria Derradeiro Lar".

O vínculo de Artemis Entreri é uma relação estranha e quase paradoxal com Drizzt Do'Urden, seu reflexo nas habilidades de espadachim e determinação inflexível. Em sua primeira batalha contra Drizzt, Artemis reconheceu algo de si no oponente, alguma indicação de que por mais que sua vida tivesse sido diferente, ele poderia ter tido um caminho bem parecido com o do drow. Naquele momento, Artemis se tornou mais do que um criminoso assassino, ele se viu como um anti-herói, guiado pela sua rivalidade com Drizzt. Seu vínculo pode ser fraseado assim: "Eu não descansarei enquanto não provar a mim mesmo que sou melhor do que Drizzt Do'Urden".

Cada um desses personagens tem também um defeito importante. Tika Waylan é ingênua e emocionalmente vulnerável, é mais jovem do que seus aliados e se irrita por eles ainda pensarem que ela é a criança que eles conheceram anos atrás. Ela pode ficar tentada a agir contra seus princípios caso se convença que uma conquista em particular pode demonstrar sua maturidade. Artemis Entreri é completamente fechado a qualquer tipo de relacionamento, e apenas quer ser deixado em paz.

Uma boa maneira de começar a pensar sobre seus traços é observar sua habilidade mais alta, e a mais baixa, e definir traços que condizem com eles. Seja ele negativo ou positivo: você quer trabalhar duro para elevar uma habilidade baixa, por exemplo, ou pode ser pretensioso em relação a uma alta.

IDEAIS

Descreva um ideal que guia seu personagem. Seus ideais são suas maiores convicções, os princípios éticos e morais mais fundamentais de seu personagem, algo que o compele a agir. Ideais englobam tudo, desde seus objetivos de vida às suas convicções fundamentais.

Ideais podem ser a resposta para qualquer uma destas questões: Quais são os princípios que você nunca trai? O que compele você a fazer sacrifícios? O que o faz agir e guia seus objetivos e ambições? Qual a coisa mais importante pela qual você lutaria?

Você pode selecionar quaisquer ideais que desejar, mas a tendência do seu personagem é um ótimo ponto de partida. Cada antecedente nesse capítulo inclui seis sugestões de ideais. Cinco delas são ligados a algum aspecto de tendência: lei, caos, bem, mal e neutralidade. A última sugestão tem um pouco mais a ver com o antecedente em particular do que com perspectivas éticas e morais.

VÍNCULOS

Crie um vínculo para o seu personagem. Vínculos representam a conexão do personagem com pessoas, lugares e eventos no mundo. Eles amarram você aos detalhes de seu antecedente. Eles podem inspirá-lo ao nível de heroísmo, ou levá-lo a agir até mesmo contra seus próprios interesses, caso os vínculos sejam ameaçados. Eles podem funcionar muito parecidos com os ideais, guiando suas motivações e objetivos.

Vínculos podem ser a resposta para uma destas questões: Com quem você mais se importa? Com qual lugar você sente uma conexão especial? Qual é a sua posse mais preciosa?

Seus vínculos podem estar ligados à sua classe, seu antecedente, sua raça ou qualquer outro aspecto da história ou personalidade do seu personagem. Você também pode ganhar novos vínculos ao longo de suas aventuras.

DEFEITOS

Finalmente, selecione um defeito para seu personagem. Ele representa uma espécie de vício, compulsão, medo ou fragilidade – em particular, qualquer coisa que outra pessoa possa explorar para chantageá-lo ou para fazer você agir contra seus melhores interesses. Mais significantes do que traços negativos de personalidade, defeitos podem ser a resposta para uma destas questões: O que o enfurece? De qual pessoa, conceito ou evento você tem pavor? Quais são seus vícios?

ESCRITA DRACÔNICA: ALFABETO PADRÃO

Inspiração
Inspiração é uma regra que o Mestre pode usar para recompensar você por interpretar seu personagem de acordo com seus traços de personalidade, ideais, vínculos e defeitos. Ao usar a inspiração, você pode recorrer ao seu traço de personalidade de compaixão junto aos mendigos para dar a você uma vantagem na negociação com o Príncipe dos Pobres. Ou pode invocar sua inspiração em seu vínculo de defesa à sua aldeia natal e sobrepor o efeito de uma magia sobre você.

Ganhando Inspiração
Seu Mestre pode escolher conceder a você inspiração por uma variedade de razões. Tipicamente, você receberá esse benefício quando interpretar seus traços de personalidade, ceder às suas desvantagens descritas por seus defeitos e vínculos, ou de qualquer outra maneira demonstrar como seu personagem realmente é. Seu Mestre diz como você pode obter inspiração durante o jogo.

Você tem inspiração ou não tem inspiração – você não pode acumular múltiplas "inspirações" para uso posterior.

Usando Inspiração
Se você possuir inspiração, você pode gastá-la quando realizar uma jogada de ataque, teste de resistência ou de habilidade. Usar sua inspiração concede vantagem na jogada específica.

Adicionalmente, se você possuir inspiração, você pode recompensar outro jogador por boa interpretação, raciocínio inteligente ou simplesmente por fazer algo excitante no jogo. Quando outro personagem faz algo que realmente contribua para a história, de uma maneira divertida e interessante, você pode abrir mão de sua inspiração para fornecê-la àquele personagem.

Antecedentes
Toda história tem um início. Os antecedentes de seus personagens revela de onde eles vieram, como se tornaram aventureiros e seu lugar no mundo. Seu guerreiro pode ter sido um corajoso cavaleiro ou um soldado veterano. Seu mago talvez tenha sido um sábio ou um artista. Seu ladino talvez tenha participado de uma guilda de ladrões ou entreteve o público como um bufão.

Escolher um antecedente fornece a você importantes pistas sobre a identidade de seu personagem. A questão mais importante a ser respondida pelo seu antecedente é o que mudou? Por que você parou de fazer algo do seu antecedente e começou a se aventurar? Aonde você conseguiu recursos para comprar seu equipamento inicial, ou, caso você possua um antecedente que indique riqueza, porque você não tem mais os recursos? Como você aprendeu as perícias que compõem sua classe? O que o separa das pessoas ordinárias que compartilham do seu mesmo antecedente?

Os exemplos de antecedentes que esse capítulo apresenta concedem a você tanto benefícios concretos (características, proficiências e idiomas), quanto sugestões de interpretação.

Tika e Artemis: Antecedentes

Tika Waylan e Artemis Entreri passaram seus anos infantes como meninos de rua. Ter assumido mais tarde a carreira de garçonete não a mudou tanto assim, então ela escolheu o antecedente de Órfão, recebendo proficiência nas perícias Prestidigitação e Furtividade, e aprendendo a utilizar as ferramentas de ladrão. Artemis é melhor definido no antecedente Criminoso, o que o concede as perícias Enganação e Furtividade, assim como proficiência com ferramentas de ladrão e venenos.

Proficiências
Cada antecedente fornece a um personagem proficiência em duas perícias. As perícias são descritas no capítulo 7.

Além disso, muitos antecedentes concedem ao personagem proficiência com uma ou mais ferramentas. As ferramentas e suas proficiências são detalhadas no capítulo 5.

Caso um personagem venha a receber a mesma proficiência de duas fontes diferentes, ao invés disso ele pode escolher outra proficiência do mesmo tipo (perícia ou ferramenta).

Idiomas
Alguns antecedentes também permitem ao personagem aprender idiomas adicionais, além daqueles já concedidos por sua raça. Veja "Idiomas" no começo desse capítulo.

Equipamento
Cada antecedente fornece um conjunto inicial de equipamento. Se você utilizar a regra opcional do capítulo 5 para comprar equipamento na construção de personagem, você não recebe o equipamento inicial fornecido pelo seu antecedente.

Características Sugeridas
Um antecedente contém sugestões de características pessoais baseadas no seu passado. Você pode selecionar uma dessas, jogar aleatoriamente ou usá-las para se inspirar em características que você mesmo criar.

Personalizando um Antecedente
Você pode querer alterar um pouco algumas características de um antecedente para que ele se encaixe melhor no conceito do seu personagem ou de seu cenário de campanha. Para personalizar um antecedente você pode substituir uma característica por outra, escolha quaisquer duas perícias, e escolha um total de duas proficiências em ferramentas ou idiomas dos outros antecedentes aqui exemplificados. Você pode utilizar o equipamento do seu antecedente ou gastar seus recursos, como descrito no capítulo 5 (se você escolher a segunda opção, não poderá escolher nem mesmo os itens sugeridos na descrição de sua classe). Finalmente escolha dois traços de personalidade, um ideal, um vínculo e um defeito. Se você não encontrar uma característica que bata com o que você deseja, converse com seu Mestre para criar uma.

Acólito

Você viveu a serviço de um templo de algum deus especifico ou de um panteão de deuses. Você age como um intermediário entre o reino divino e o reino dos mortais, realizando rituais e ofertando sacrifícios para conduzir cada vez mais pessoas a adorarem a divindade. Você não é necessariamente um clérigo – realizar ritos sagrados não é a mesma coisa que canalizar poder divino.

Escolha um deus, um panteão de deuses ou outro ser quase divino entre aqueles descritos no apêndice B ou outro especificado pelo seu Mestre para detalhar a natureza do seu serviço religioso. Você foi um serviçal menor no templo, criado desde a infância para auxiliar os sacerdotes em ritos sagrados? Ou você foi um alto sacerdote que repentinamente sentiu o chamado para servir seu deus de uma maneira diferente? Talvez você foi o líder de um pequeno culto não associado a templo algum, ou mesmo uma seita secreta que servia a uma entidade demoníaca que agora você nega.

Proficiência em Perícias: Intuição, Religião
Idiomas: Dois à sua escolha
Equipamento: Um símbolo sagrado (um presente dado quando você entrou no templo), um livro de preces ou uma conta de orações, 5 varetas de incenso, vestimentas, um conjunto de roupas comuns e uma algibeira contendo 15 po

Característica: Abrigo dos Fiéis

Como um acólito, você detém o respeito daqueles que compartilham de sua fé, e você pode realizar cerimônias de sua divindade. Você e seus companheiros de aventura podem até receber cura e caridade de um templo, santuário ou outro posto de sua fé, embora devam fornecer quaisquer componentes materiais necessários para as magias. Aqueles que compartilham de sua religião vão garantir a você (mas apenas você), custeando um estilo de vida modesto.

Você também pode possuir laços com um templo específico devotado à sua divindade ou panteão, e fixar residência nele. Pode ser o templo que você está acostumado a servir, se ainda tiver boas relações com ele, ou um templo no qual você encontrou um novo lar. Enquanto frequentar as redondezas desse templo, você pode solicitar os sacerdotes para assisti-lo, desde que essa assistência não seja de alguma forma perigosa e que você sempre esteja em uma boa relação com seu templo.

Características Sugeridas

Acólitos são moldados pela sua experiência em templos ou comunidades religiosas. Seu estudo da história e dogmas de sua fé, e sua relação com os templos, santuários ou hierarquias afetam seus maneirismos e ideais. Seus defeitos podem ser uma hipocrisia oculta ou ideias hereges, ou um ideal ou vínculo visto como fanatismo.

d8	Traço de Personalidade
1	Eu idolatro um herói particular da minha fé, e constantemente me refiro a seus feitos e exemplos.
2	Eu consigo encontrar semelhanças mesmo entre os inimigos mais violentos, com empatia e sempre trabalhando pela paz.
3	Eu vejo presságios em cada evento e ação. Os deuses estão falando conosco, nós apenas temos de ouvi-los.
4	Nada pode abalar minha atitude otimista.
5	Eu cito (corretamente ou não) textos sagrados e provérbios em quase qualquer situação.
6	Eu sou tolerante (ou intolerante) a qualquer outra fé, e respeito (ou condeno) a adoração a outros deuses.
7	Eu aprecio comida requintada, bebidas e a elite entre o alto escalão de meu templo. Uma vida dura me irrita.
8	Eu passei tanto tempo no templo que possuo pouca prática em lidar com as pessoas mundo a fora.

d6	Ideal
1	**Tradição.** As tradições ancestrais de adoração e sacrifício devem ser preservadas e perpetradas. (Leal)
2	**Caridade.** Eu sempre tento ajudar aqueles em necessidade, não importando o custo pessoal. (Bom)
3	**Mudança.** Nós devemos ajudar a conduzir as mudanças que os deuses estão constantemente trabalhando para o mundo. (Caótico)
4	**Poder.** Eu espero que um dia eu consiga chegar ao topo na hierarquia da minha religião. (Leal)
5	**Fé.** Eu acredito que minha divindade guia minhas ações. Eu tenho fé que, se eu trabalhar duro, coisas boas acontecerão. (Leal)
6	**Aspiração.** Eu busco ser digno da graça do meu deus ao corresponder minhas ações aos seus ensinamentos. (Qualquer)

d6	Vínculo
1	Eu morreria para recuperar uma relíquia ancestral de minha fé, perdida há muito tempo.
2	Eu ainda terei minha vingança contra o templo corrupto que me acusou de heresia.
3	Eu devo minha vida ao sacerdote que me acolheu quando meus pais morreram.
4	Tudo o que faço, faço pelo povo.
5	Eu farei qualquer coisa para proteger o templo que sirvo.
6	Eu busco guardar um texto sagrado que meus inimigos dizem ser herético e tentam destruí-lo.

d6	Defeito
1	Eu julgo os outros severamente, e a mim mesmo mais ainda.
2	Eu deposito muita confiança naqueles que detêm o poder na hierarquia de meu templo.
3	Minha devoção é muitas vezes me cega perante aqueles que professam a fé do meu deus.
4	Meu pensamento é inflexível.
5	Eu suspeito de estranhos e sempre espero o pior deles.
6	Depois de escolher um objetivo, eu fico obcecado em cumpri-lo, até mesmo em detrimento de qualquer outra coisa em minha vida.

Artesão de Guilda

Você é membro de uma guilda de artesãos, perito em um campo especifico e intimamente associado a outros artesãos. Você é uma parte bem estabelecida do mundo mercantil, livre, graças aos seus talentos e riqueza, das restrições de uma ordem social feudal. Você aprendeu suas perícias como aprendiz de um mestre artesão, com o patrocínio da sua guilda, até se tornar um mestre por seus próprios méritos.

Proficiência em Perícias: Intuição, Persuasão
Proficiência em Ferramentas: Um tipo de ferramenta de artesão
Idiomas: Uma, à sua escolha
Equipamento: Um conjunto de ferramentas de artesão (à sua escolha), uma carta de apresentação da sua guilda, um conjunto de roupas de viajante e uma algibeira com 15 po

Negócios da Guilda

Guildas são encontradas, geralmente, em cidades grandes o suficiente para suportar inúmeros artesãos praticando o mesmo negócio. No entanto, sua guilda, ao invés disso, pode ser uma rede de artesãos, cada um trabalhando em uma vila diferente dentro de um reino maior. Converse com o Mestre para determinar a natureza da sua guilda. Você pode escolher seu negócio da guilda da tabela Negócios da Guilda ou rolar aleatoriamente.

Como um membro da sua guilda, você conhece as perícias necessárias para criar itens completos a partir de matéria-prima (refletido na sua proficiência em um certo tipo de ferramenta de artesão), assim como, os princípios de comércio e boas práticas comerciais. A questão agora é se você abandona seu comércio para se aventurar ou faz um esforço extra para tentar manter aventuras e comércio juntos.

d20	Negócios da Guilda
1	Alquimistas e boticários
2	Armeiros, chaveiros e ferreiros finos
3	Cervejeiros, destiladores e viticultores
4	Calígrafos, escribas e escrivães
5	Carpinteiros, construtores de telhado e estucadores
6	Cartógrafos, agrimensores e desenhistas
7	Remendões e sapateiros
8	Cozinheiros e padeiros
9	Vidraceiros e escultores
10	Joalheiros e lapidários
11	Coureiros, peleiros e curtidores
12	Pedreiros e marceneiros
13	Pintores, iluminadores e construtores de placas
14	Oleiros e telheiros
15	Armadores e veleiros
16	Ferreiros e forjadores
17	Funileiros, latoeiros e galheteiros
18	Fabricantes de carroças e fabricantes de rodas
19	Tecelões e tintureiros
20	Entalhadores, tanoeiros e construtores de arcos

Característica: Associados da Guilda

Como um membro cativo e respeitado da guilda, você pode contar com certos benefícios que a sociedade garante. Seus camaradas, membros da guilda, irão provê-lo com hospedagem e comida, se necessário, e pagarão pelo seu funeral se preciso for. Em algumas cidades e vilas, um salão da guilda oferece um local central para conhecer outros membros de profissão, podendo ser um bom lugar para se conhecer patrões, aliados e empregados em potencial.

Guildas, muitas vezes, detêm tremendos poderes políticos. Se você for acusado de um crime, sua guilda irá ampará-lo se uma boa defesa puder ser apresentada para provar sua inocência ou se o crime for justificável. Você pode, também, ter acesso a figuras políticas poderosas através da guilda, se você for um membro bem posicionado. Tais conexões devem exigir doações de dinheiro ou itens mágicos para os cofres da guilda.

Você deve pagar cotas de 5 po por mês a guilda. Se você não pagar, você irá contrair uma dívida para permanecer nas boas graças da guilda.

Características Sugeridas

Artesões de guilda estão dentre as pessoas mais comuns do mundo – até que eles largam suas ferramentas e fazem uma carreira como aventureiros. Eles compreendem o valor do trabalho duro e a importância da comunidade, mas eles são vulneráveis aos pegados da ganância e cobiça.

d8	Traço de Personalidade
1	Eu acredito que tudo que valha a pena fazer, vale a pena ser feito direito. Eu não posso evitar – Eu sou perfeccionista.
2	Eu sou um esnobe que olha de cima a baixo aqueles que não sabem apreciar artes requintadas.
3	Eu sempre quero aprender como as coisas funcionam e o que deixa as pessoas motivadas.
4	Eu sou cheio de aforismos espirituosos e tenho um proverbio para cada ocasião.
5	Eu sou grosso com as pessoas que não tem o mesmo comprometimento que eu com o trabalho duro e honesto.
6	Eu gosto de falar longamente sobre minha profissão.
7	Eu não gasto meu dinheiro facilmente e vou barganhar incansavelmente para conseguir o melhor acordo possível.
8	Eu sou bem conhecido pelo meu trabalho e quero ter certeza que todos o apreciam. Eu sempre fico surpreso quando conheço pessoas que não ouviram falar de mim.

d6	Ideal
1	Comunidade. É dever de todo cidadão civilizado fortalecer os elos da comunidade e a segurança da civilização. (Leal)
2	Generosidade. Meus talentos me foram dados para que eu pudesse usá-los para beneficiar o mundo. (Bom)
3	Liberdade. Todos deveriam ser livres para perseguir seus próprios meios de vida. (Caótico)
4	Ganância. Eu só estou aqui pelo dinheiro. (Mau)
5	Povo. Eu sou cometido com o povo com quem me importo, não com ideias. (Neutro)
6	Aspiração. Eu trabalho duro para ser o melhor no meu ofício. (Qualquer)

d6	Vínculo
1	A oficina onde aprendi meu negócio é o local mais importante do mundo pra mim.
2	Eu criei um trabalho incrível para alguém, mas descobri que ele não era merecedor de recebê-lo. Ainda estou à procura de alguém que seja merecedor.
3	Eu tenho uma grande dívida para com minha guilda por fazer de mim a pessoa que sou hoje.
4	Eu busco riqueza para conseguir o amor de alguém.
5	Um dia eu voltarei para a minha guilda e provarei que sou o maior artesão dentre eles.
6	Eu irem me vingar das forças malignas que destruíram meu local de negócios e arruinaram meu estilo de vida.

d6	Defeito
1	Eu farei de tudo para pôr minha mãos em algo raro ou inestimável.
2	Eu rapidamente presumo que alguém está tentando me trapacear.
3	Ninguém nunca poderá saber que eu, certa vez, roubei dinheiro dos cofres da guilda.
4	Eu nunca estou satisfeito com o que tenho – eu sempre quero mais.
5	Eu mataria para adquirir um título de nobreza.
6	Eu sou terrivelmente invejoso com qualquer um que possa ofuscar meu ofício. Todo lugar que eu vou, estou cercado de rivais.

Variação de Artesão de Guilda: Mercador de Guilda

Ao invés de um artesão de guilda, você pertence a uma guilda de mercadores, mestres de caravana ou comerciantes. Você não constrói itens, mas ganhou a vida comprando e vendendo os trabalhos dos outros (ou a matéria-prima que os artesãos precisam para praticar seus ofícios). Sua guilda deve ser um grande consorcio (ou família) de mercadores com interesses por toda a região. Talvez você transporte bens de um lugar para outro, de barco, carroça ou em caravana, ou compra esses bens de comerciantes que viajam e os vende na sua própria pequena loja. De certas formas, a vida de comerciante viajante por si, tende a levar a aventuras, muito mais que a vida de artesão.

Ao invés de proficiência com ferramentas de artesão, você deveria ter proficiência com ferramentas de navegador ou um idioma adicional. E, ao invés de ferramentas de artesão, você poderia começar com uma mula ou carroça.

Artista

Você cresce em frente a uma audiência. Você sabe como fasciná-los, entretê-los e, até mesmo, inspirá-los. Suas poesias podem avivar o coração daqueles que te ouvem, despertando tristeza ou alegria, risadas ou ira. Sua música ergue seus espíritos ou captura suas aflições. Seus passos de dança cativam, seu humor os extasia rapidamente. Qualquer que sejam as técnicas que você use, sua arte é sua vida.

Proficiência em Perícias: Acrobacia, Atuação
Proficiência em Ferramentas: Kit de disfarce, um tipo de instrumento musical
Equipamento: Um instrumento musical (à sua escolha), um presente de um admirador (carta de amor, mecha de cabelo ou uma bijuteria), um traje e uma algibeira contendo 15 po

Rotinas de Artista

Um bom artista é versátil, apimentando cada atuação com uma variedade de rotinas diferentes. Escolha de uma a três rotinas, ou role na tabela abaixo, para definir suas especialidades artísticas.

d10	Rotinas de Artista	d10	Rotinas de Artista
1	Acrobata	6	Engolidor de fogo
2	Ator	7	Instrumentista
3	Bufão	8	Malabarista
4	Cantor	9	Narrador
5	Dançarino	10	Poeta

Característica: Pela Demanda Popular

Você sempre encontra um lugar para atuar, geralmente em tavernas ou estalagens mas, possivelmente em circos, teatros ou até em cortes nobres. Em tais lugares, você recebe alojamento e comida modesta ou de patrões confortáveis, de graça (dependendo da qualidade do estabelecimento), contanto que você atue a cada noite. Além disso, sua atuação torna você um tipo de figura local. Quando estranhos reconhecerem você em uma cidade em que você já tenha atuado, eles geralmente gostaram de você.

Características Sugeridas

Artistas bem sucedidos tem que ser capazes de capturar e prender a atenção da plateia, por isso, eles tendem a ter personalidades extravagantes ou conturbadas. Eles são propensos ao romantismo e, muitas vezes, se agarram a nobres ideais sobre a pratica da arte e apreciação da beleza.

d8	Traço de Personalidade
1	Eu conheço uma história relevante de praticamente todas as situações.
2	Sempre que eu chego em um lugar novo, eu coleto os rumores locais e espalho fofocas.
3	Eu sou um romântico incorrigível, sempre em busca daquele "alguém especial."
4	Ninguém fica com raiva de mim ou perto de mim por muito tempo, já que eu posso acabar com qualquer tipo de tensão.
5	Eu amo um bom insulto, até os direcionados a mim.
6	Eu fico sentido se eu não for o centro das atenções.
7	Eu não vou me contentar com nada menos que a perfeição.
8	Eu mudo de ânimo ou de pensamento tão rápido quando mudo eu mudo de nota em uma canção.

d6	Ideal
1	**Beleza.** Quando eu atuo, eu torno o mundo um lugar melhor. (Bom)
2	**Tradição.** As histórias, lendas e canções do passado nunca devem ser esquecidas, pois elas nos ensinam quem nós somos. (Leal)
3	**Criatividade.** O mundo precisa de novas ideias e ações ousadas. (Caótico)
4	**Ganância.** Eu só estou aqui pelo dinheiro e pela fama. (Mau)
5	**Povo.** Eu gosto de ver os sorrisos nos rostos das pessoas quando eu atuo. Isso é tudo que importa. (Neutro)
6	**Honestidade.** A arte deve refletir a alma; ela deve vir de dentro e revelar quem realmente somos. (Qualquer)

d6	Vínculo
1	Meu instrumento é meu bem mais valioso e ele me lembra de alguém que eu amo.
2	Alguém roubou meu precioso instrumento e, algum dia, eu vou pegá-lo de volta.
3	Eu quero ser famoso, custe o que custar.
4	Eu idolatro um herói dos contos antigos e mensuro meus feitos baseados nessa personalidade.
5	Eu vou fazer tudo para provar que sou superior eu meu odiado rival.
6	Eu faria qualquer coisa pelos membros da minha antiga trupe.

d6	Defeito
1	Eu farei de tudo para ganhar fama e renome.
2	Eu viro um idiota quando vejo um rosto bonito.
3	Um escândalo me impede de voltar para casa novamente. Esse tipo de problema parece me perseguir por ai.
4	Eu, certa vez, satirizei um nobre que ainda quer minha cabeça. Foi um erro que eu adoraria repetir.
5	Eu tenho problemas em esconder meus verdadeiros sentimentos. Minha língua afiada me mete em confusão.
6	Apesar dos meus melhores esforços, meus amigos não me consideram confiável.

Variação de Artista: Gladiador

Um gladiador é tanto um artista quanto qualquer menestrel ou artista circense, treinado para tornar as artes do combate em um espetáculo para a multidão poder se divertir. Esse tipo de combate chamativo é sua rotina de artista, apesar de você também dever ter alguma perícia como acrobata ou ator. Usando sua característica Pela Demanda Popular, você pode encontrar um lugar para atuar em qualquer lugar que considere o combate uma forma de entretenimento – talvez uma arena gladiatória ou um clube de luta secreto no subúrbio. Você pode trocar o instrumento musical do seu pacote de equipamentos por uma arma barata, porem incomum, como um tridente ou uma rede.

Charlatão

Você sempre teve jeito com as pessoas. Você sabe o que os deixa extasiados, você pode destrinchar os desejos em seus corações após alguns minutos de conversa e, com algumas perguntas capciosas, você pode lê-los como se eles fossem livros infantis. É um talento útil e que você está perfeitamente disposto a usar em sua vantagem.

Você sabe o que as pessoas querem e você as entrega ou, pelo menos, promete que irá entregar. O bom senso deveria manter as pessoas longe de coisas que parecem muito boas pra serem verdade, mas o bom senso parece desaparecer quando você está por perto. A garrafa de liquido cor de rosa irá, sem dúvida, curar essa brotoeja horrenda, essa pomada – nada mais é que um pouco de banha com uma pitada de sal de prata – pode restaurar a juventude e vigor e existe uma ponte na cidade que acabar de ficar a venda. Essas maravilhas soam improváveis, mas você as faz soar como barganhas reais.

Proficiência em Perícias: Enganação, Prestidigitação
Proficiência em Ferramentas: Kit de disfarce, kit de falsificação
Equipamento: Um conjunto de roupas finas, um kit de disfarce, ferramentas de trapaça, à sua escolha (dez garrafas tampadas preenchidas com líquidos coloridos, um conjunto de dados viciados, um baralho de cartas marcadas ou um anel de sinete de um duque imaginário), e uma algibeira contendo 15po

Esquemas Prediletos

Cada charlatão tem um tipo de esquema que ele prefere usar em detrimento de outros. Escolha sua tramoia predileta ou role na tabela abaixo.

d6	Tramoia
1	Eu trapaceio em jogos de azar.
2	Eu falsifico moedas ou forjo documentos.
3	Eu me infiltro na vida das pessoas para descobrir suas fraquezas e ficar com suas fortunas.
4	Eu troco de identidade como troco de roupa.
5	Eu faço furtos rápidos nas esquinas das ruas.
6	Eu convenço as pessoas que tranqueiras inúteis valem seu suado dinheiro.

Característica: Identidade Falsa

Você criou uma segunda identidade que inclui documentos, conhecidos estabelecidos e disfarces que possibilitam que você assuma essa persona. Além disso, você pode forjar documentos, incluindo papeis oficiais e cartas pessoais, contanto que você tenha visto um exemplo desse tipo de documento ou a caligrafia de quem você está tentando copiar.

Características Sugeridas

Charlatães são personagens de múltiplas facetas que ocultam seu verdadeiro eu atrás de máscaras que eles constroem. Eles refletem o que as pessoas querem ver, o que elas querem acreditar e como elas veem o mundo. Mas seu verdadeiro eu, às vezes é atormentado por uma consciência inquieta, um velho inimigo ou problemas de confiança profundos.

d8	Traço de Personalidade
1	Eu me apaixono e desapaixono facilmente, e estou sempre em busca de alguém.
2	Eu tenho uma piada para cada ocasião, especialmente ocasiões em que o humor é inapropriado.
3	Bajulação é meu truque predileto para conseguir o que eu quero.
4	Eu sou um jogador nato que não consegue resistir a se arriscar por uma possível recompensa.
5	Eu minto sobre quase tudo, mesmo quando não existe qualquer boa razão.
6	Sarcasmo e insultos são minhas armas prediletas.
7	Eu tenho vários símbolos sagrados comigo, e invoco a divindade que seja mais útil em cada dado momento.
8	Eu furto qualquer coisa que eu vejo que possa ter algum valor.

d6	Ideal
1	**Independência.** Sou um espirito livre – ninguém me diz o que fazer. (Caótico)
2	**Justiça.** Eu nunca roubo de pessoas que não podem perder algumas moedas. (Leal)
3	**Caridade.** Eu distribuo o dinheiro que adquiro com as pessoas que realmente precisam. (Bom)
4	**Criatividade.** Eu nunca faço a mesma trapaça duas vezes. (Caótico)
5	Amizade. Bens materiais vem e vão. Os laços de amizade duram pra sempre. (Bom)
6	**Aspiração.** Eu estou determinado a fazer algo por mim mesmo. (Qualquer)

d6	Vínculo
1	Eu extorqui a pessoa errada e devo trabalhar para que esse indivíduo nunca mais cruze meu caminho ou o das pessoas com quem me importo.
2	Eu devo tudo ao meu mentor – uma pessoa terrível que, provavelmente, está apodrecendo na cadeia em algum lugar.
3	Em algum lugar por ai, eu tenho um filho que não me conhece. Eu estou tornando o mundo melhor para ele.
4	Eu vim de uma família nobre e, um dia, irei reivindicar minhas terras e título daqueles que o roubaram de mim.
5	Uma pessoa poderosa matou alguém que eu amava. Algum dia, em breve, terei minha vingança.
6	Eu enganei e arruinei a vida de uma pessoa que não merecia. Eu busco reparar meus erros, mas talvez nunca seja capaz de me perdoar.

d6	Defeito
1	Não resisto um rostinho bonito.
2	Estou sempre com dividas. Eu gasto meus lucros ilícitos com luxurias decadentes mais rápido do que os ganho...
3	Estou convencido que ninguém pode me enganar da forma que eu engano os outros.
4	Eu sou ganancioso demais pra meu próprio bem. Eu não consigo resistir a me arriscar se tiver dinheiro envolvido.
5	Eu não resisto a enganar pessoas que são mais poderosas que eu.
6	Eu odeio admitir e vou me odiar por isso, mas, eu vou correr e salvar minha própria pele se as coisas engrossarem.

Criminoso

Você é um criminoso experiente com um histórico de contravenções. Você gastou um bom tempo entre outros criminosos e ainda mantém contato com eles e com o submundo do crime. Você está mais perto do que a maioria do submundo do assassinato, roubo e violência que prevalece no ventre da sociedade, e você sobreviveu até esse ponto desprezando a lei e os regulamentos da sociedade.

Proficiência em Perícias: Enganação, Furtividade
Proficiência em Ferramentas: Um tipo de kit de jogo, ferramentas de ladrão
Equipamento: Um pé de cabra, um conjunto de roupas escuras comuns com capuz e uma algibeira contendo 15 po

Especialidade Criminosa

Existem vários tipos de criminosos, e dentro de uma guilda de ladrões ou outra organização criminosa, cada membro possui sua especialidade. Mesmo os criminosos que operam fora de tais organizações têm fortes preferências por certos tipos de crimes sobre os outros. Escolha um papel que você assumiu durante sua vida como criminoso, ou role na tabela abaixo.

d8	Especialidade	d8	Especialidade
1	Assaltante	5	Contrabandista
2	Assassino de aluguel	6	Executor
3	Batedor de carteira	7	Ladrão de estrada
4	Chantagista	8	Receptador

Característica: Contato Criminal

Você possui contatos de confiança que agem como seus informantes em uma rede criminosa. Você sabe como se comunicar com eles mesmo em grandes distâncias. Você conhece em especial os mensageiros locais, mestres de caravana corruptos, e marinheiros escusos que podem transmitir seus recados.

Características Sugeridas

Criminosos parecem ser vilões por fora, e muitos deles são vilões por dentro também. Mas alguns possuem características simpáticas, senão redentoras. Pode sim haver honra entre ladrões, mas criminosos raramente mostram qualquer respeito pela lei ou autoridade.

d8	Traço de Personalidade
1	Eu sempre tenho um plano para quando as coisas dão errado.
2	Eu estou sempre calmo, não importa a situação. Eu nunca levanto minha voz ou deixo minhas emoções me controlarem.
3	A primeira coisa que faço ao chegar a um novo local é decorar a localização de coisas valiosas – ou onde essas coisas podem estar escondidas.
4	Eu prefiro fazer um novo amigo a um novo inimigo.
5	Eu sou incrivelmente receoso em confiar. Aqueles que parecem mais amigáveis geralmente têm mais a esconder.
6	Eu não presto atenção aos riscos envolvidos em uma situação, nunca me alerte sobre as probabilidades de fracasso.
7	A melhor maneira de me levar a fazer algo é dizendo que eu não posso fazer.
8	Eu explodo ao menor insulto.

d6	Ideal
1	**Honra.** Eu não roubo de irmãos de profissão. (Leal)
2	**Liberdade.** Correntes foram feitas para serem partidas, assim como aqueles que as forjaram. (Caótico)
3	**Caridade.** Eu roubo dos ricos para dar aos que realmente precisam. (Bom)
4	**Ganância.** Eu farei qualquer coisa para me tornar rico. (Mal)
5	**Povo.** Eu sou leal aos meus amigos, não a qualquer ideal, e todos sabem que posso viajar até o Estige por aqueles que me importo. (Neutro)
6	**Redenção.** Há uma centelha de bondade em todo mundo. (Bom)

d6	Vínculo
1	Eu estou tentando quitar uma dívida que tenho com um generoso benfeitor.
2	Meus ganhos, honestos ou não, são para sustentar minha família.
3	Algo importante foi roubado de mim, e eu vou recuperá-lo.
4	Eu me tornarei o maior ladrão que já existiu.
5	Eu sou culpado por um terrível crime, espero algum dia poder me redimir.
6	Alguém que amo morreu por causa de um erro que cometi. Isso nunca acontecerá novamente.

d6	Defeito
1	Quando vejo algo valioso, não consigo pensar em mais nada, além de roubá-lo.
2	Quando confrontado com uma escolha entre dinheiro e amigo, eu bem que escolho o dinheiro.
3	Se há um plano, eu vou esquecê-lo. Se eu não esquecê-lo, vou ignorá-lo.
4	Eu tenho um "tique" que revela se estou mentindo.
5	Eu viro as costas e corro quando as coisas começam a ficar ruins.
6	Um inocente foi preso por um crime que eu cometi. Por mim tudo bem.

Variação de Criminoso: Espião

Embora suas habilidades não sejam muito diferentes de ladrões ou contrabandistas, você as aprendeu e as praticou em um contexto bem diferente: um agente de espionagem. Você pode ser um oficial sancionado pela coroa ou talvez seja só alguém que venda os segredos que descobre pela oferta mais alta.

Eremita

Você viveu em reclusão – ou em uma comunidade isolada como um monastério ou completamente sozinho – por um período importante da sua vida. No tempo em que passou longe do clamor da sociedade, você encontrou quietude, solidão e, talvez, algumas das respostas que procurava.

Proficiência em Perícias: Medicina, Religião
Proficiência em Ferramentas: Kit de herbalismo
Idiomas: Um à sua escolha
Equipamento: Um estojo de pergaminho cheio de notas dos seus estudos e orações, um cobertor de inverno, um conjunto de roupas comuns, um kit de herbalismo e 5 po.

Vida de Isolamento

Qual foi o motivo do seu isolamento e o que mudou para permitir que você desse fim a sua solidão? Você pode trabalhar com o Mestre para definir a natureza exata da sua reclusão ou você pode escolher rolar na tabela abaixo para determinar a razão por trás do seu isolamento.

d8	Vida de Isolamento
1	Eu estava em busca de esclarecimento espiritual.
2	Eu estava participando da vida comunal de acordo com os ditames de uma ordem religiosa.
3	Eu fui exilado por um crime que não cometi.
4	Eu me afastei da sociedade após um evento que mudou minha vida.
5	Eu precisava de um lugar tranquilo para trabalhar minha arte, literatura, música ou manifesto.
6	Eu precisava comungar com a natureza, longe da civilização.
7	Eu era o guardião de uma ruina ou relíquia antiga.
8	Eu era um peregrino em busca de uma pessoa, lugar ou relíquia de grande significância espiritual.

Característica: Descoberta

A calma reclusão da seu eremitério prolongado lhe deu acesso a descobertas únicas e poderosas. A natureza exata dessas revelações depende da natureza da sua reclusão. Poderia ser uma grande verdade sobre o cosmos, os deuses, os poderosos seres de outros planos ou as forças da natureza. Poderia ser um local nunca visto por mais ninguém. Você pode ter descoberto um fato que a muito foi esquecido, ou desenterrado uma relíquia do passado que poderia reescrever a história. Poderia ser uma informação que seria prejudicial para as pessoas responsáveis pelo seu exilio, consequentemente, a razão que fez você voltar para a sociedade.

Converse com o Mestre para determinar os detalhes da sua descoberta e o impacto na campanha.

Características Sugeridas

Alguns eremitas estão bem preparados para a vida em isolamento, enquanto outros se irritam com isso e anseiam por companhia. Se eles abraçaram a solidão ou tentam escapar dela, a vida solitária molda suas atitudes e ideias. Alguns poucos acabam meio loucos devido aos anos longe da sociedade.

d8	Traço de Personalidade
1	Eu fiquei tanto tempo isolado que raramente falo, preferindo gestos e grunhidos ocasionais.
2	Eu sou absurdamente sereno, mesmo em face do desespero.
3	O líder da minha comunidade tem algo sábio a dizer sobre cada tópico, eu estou ansioso para partilhar dessa sabedoria.
4	Eu sinto uma empatia tremenda por todos que sofrem.
5	Eu estou alheio a etiqueta e expectativas sociais.
6	Eu relaciono tudo que acontece comigo a um grande plano cósmico.
7	Eu, muitas vezes, me perco em meus pensamentos e contemplação me tornando alheio ao meu redor.
8	Eu estou trabalhando em uma grande teoria filosófica e adoro partilhar minhas ideias.

d6	Ideal
1	**Bem Maior.** Meus dons devem ser partilhados com todos, não usados em benefício próprio (Bom)
2	**Lógica.** Emoções não podem obscurecer meus sentidos do que é certo e verdade, ou meu pensamento lógico. (Leal)
3	**Pensamento Livre.** Questionamentos e curiosidade são os pilares do progresso. (Caótico)
4	**Poder.** Isolamento e contemplação são caminhos para poderes místicos e mágicos. (Mau)
5	**Viva e Deixe Viver.** Se intrometer nos assuntos dos outros só traz problemas. (Neutro)
6	**Autoconhecimento.** Se você conhece a si mesmo, não a mais nada para saber. (Qualquer)

d6	Vínculo
1	Nada é mais importante que os outros membros do eremitério, ordem ou associação.
2	Eu entrei em reclusão para me esconder daqueles que ainda devem estar me caçando. Algum dia irei confrontá-los.
3	Eu ainda busco o esclarecimento que eu perseguia durante meu isolamento e continuo a me iludir.
4	Eu entrei em reclusão porque eu amava alguém que eu não podia ter.
5	Se minha descoberta vir à tona, ela poderá trazer destruição ao mundo.
6	Meu isolamento me deu grande discernimento sobre um grande mal que apenas eu posso destruir.

d6	Defeito
1	Agora que voltei ao mundo, eu desfruto de seus prazeres um pouco demais.
2	Eu escondo nas sombras, pensamentos sanguinários que meu isolamento e meditação não conseguiram apagar.
3	Eu sou dogmático em meus pensamentos e filosofia.
4	Eu deixo meu desejo de vencer discussões ofuscar amizades e harmonia.
5	Eu me arrisco muito para descobrir um pouco de conhecimento perdido.
6	Eu gosto de guardar segredos e não os partilho com ninguém.

Outros Eremitas

O antecedente eremita pressupõem um tipo de isolamento contemplativo que permite espaço para estudo e oração. Se você deseja jogar com um rude recluso selvagem que vive em terras ermas enquanto tenta evitar a companhia de outras pessoas, veja o antecedente forasteiro. Por outro lado, se você deseja ir por um caminho mais voltado à religião, o acolito pode ser o que você procura. Ou você poderia, até mesmo, ser um charlatão, fingindo ser uma pessoa sábia e santa, deixando tolos fervorosos sustentarem você.

Forasteiro

Você cresceu em uma área selvagem, longe da civilização e dos confortos da cidade e tecnologia. Você testemunhou a migração de manadas maiores que florestas, sobreviveu à climas mais extremos que qualquer citadino poderia compreender e é adepto da solidão de ser a única criatura pensante em quilômetros, em qualquer direção. O isolamento está no seu sangue, quer você seja um nômade, um explorador, um recluso, um forrageador ou mesmo um saqueador. Mesmo em lugares que você não conheça as características especificas do terreno, você vai conseguir se virar.

Proficiência em Perícias: Atletismo, Sobrevivência
Proficiência em Ferramentas: Um tipo de instrumento musical
Idiomas: Um à sua escolha
Equipamento: Um bordão, uma armadilha de caça, um fetiche de um animal que você matou, um conjunto de roupas de viajante e uma algibeira contendo 10 po

Origem

Você esteve em locais estranhos e viu coisas que os outros não conseguiriam entender. Considere algumas das terras distantes que você visitou e qual impacto elas causaram em você. Você pode rolar na tabela a seguir ou determinar sua ocupação durante seu período no ermo, ou escolher o que melhor se encaixa ao seu personagem.

d10	Origem
1	Assentado
2	Armadilheiro
3	Caçador de recompensa
4	Exilado ou pária
5	Forrageador

d10	Origem
6	Guia
7	Mateiro
8	Nômade tribal
9	Peregrino
10	Saqueador tribal

Característica: Andarilho

Você tem uma memória excelente para mapas e geografia, e você sempre pode recobrar o plano geral de terrenos, assentamentos ou outras características ao seu redor. Além disso, você pode encontrar comida e água fresca para você a até cinco outras pessoas a cada dia, considerando que a terra ofereça bagas, pequenas frutas, água e similares.

d8	Traço de Personalidade
1	Eu fui guiado por uma sede de viagens que me levou a abandonas meu lar.
2	Eu cuido dos meus amigos como se eles fossem filhotes recém-nascidos.
3	Certa vez, eu corri quarenta quilômetros sem parar alertar meu clã da aproximação de uma horda orc. Eu faria de novo se fosse necessário.
4	Eu tenho uma lição pra cada situação, aprendida observando a natureza.
5	Eu não vejo lugar para o povo rico e educado. Dinheiro e modos não vão salvá-lo de um urso-coruja faminto.
6	Estou sempre pegando coisas, distraidamente brincando com elas e, às vezes, quebrando-as.
7	Eu me sinto muito mais confortável entre animais que entre pessoas.
8	Eu fui, de fato, criado por lobos.

Características Sugeridas

Geralmente considerados rudes e grosseiros dentre o povo civilizado, forasteiros tem pouco respeito pelas sutilezas da vida urbana. Os laços de tribo, clã, família e mundo natural de que fazem parte são os vínculos mais importantes para os forasteiros.

d6	Ideal
1	**Mudança.** A vida é como as estações, em constante mudança, e nós devemos mudar com ela. (Caótico)
2	**Bem maior.** É responsabilidade de todos trazer a maior felicidade para toda a tribo. (Bom)
3	**Honra.** Se eu me desonrar, eu desonrarei todo o meu clã. (Leal)
4	**Força.** O mais forte deve governar. (Mau)
5	**Natureza.** O mundo natural é mais importante que todas as construções da civilização. (Neutro)
6	**Gloria.** Eu devo adquirir gloria em batalha, para mim e para meu clã. (Qualquer)

d6	Vínculo
1	Minha família, clã ou tribo é a coisa mais importante na minha vida, mesmo quando eles estão longe.
2	Uma ofensa a natureza intocada do meu lar é uma ofensa a mim.
3	Eu trarei uma fúria terrível aos malfeitores que destruíram minha terra natal.
4	Eu sou o último da minha tribo e cabe a mim garantir que seus nomes façam parte das lendas.
5	Eu sofro de visões terríveis de um desastre vindouro, e farei qualquer coisa para impedi-lo.
6	É meu dever prover filhos para sustentar minha tribo.

d6	Defeito
1	Sou muito apaixonado por cerveja, vinho e outras bebidas.
2	Não existe lugar para precaução em uma vida vivida ao máximo.
3	Eu lembro de cada insulto que sofri e nutro um ressentimento silencioso contra qualquer um que já tenha me insultado
4	Eu tenho dificuldade em confiar em membros de outras raças, tribos ou sociedades.
5	A violência é minha resposta para quase todos os obstáculos.
6	Não espere que eu salve aqueles que não conseguem se virar sozinhos. É a lei da natureza que os fortes prosperem e os fracos pereçam.

Herói do Povo

Você veio de uma parcela humilde da sociedade, mas está destinado a muito mais. O povo de sua vila já o reconhece como campeão, e seu destino o conduz a batalhas contra tiranos e monstros que ameaçam o povo aonde quer que você vá.

Proficiência em Perícias: Adestrar Animais, Sobrevivência
Proficiência em Ferramentas: Um tipo de ferramenta de artesão, veículos (terrestre)
Equipamento: Um conjunto de ferramentas de artesão (à sua escolha), uma pá, um pote de ferro, um conjunto de roupas comuns e uma algibeira contendo 10 po

Evento Definidor

Você possuía uma simples profissão entre os camponeses, talvez um fazendeiro, mineiro, serviçal, pastor, lenhador ou até mesmo coveiro. Mas algo aconteceu e o colocou em um caminho diferente, marcando-o para grandes feitos. Escolha aleatoriamente o evento que definiu você como o herói do povo.

d10	Evento Definidor
1	Eu me opus contra agentes de um tirano.
2	Eu salvei pessoas durante um desastre natural.
3	Eu enfrentei sozinho um terrível monstro.
4	Eu roubei de um mercador corrupto para ajudar os pobres.
5	Eu liderei uma milícia na batalha contra um exército.
6	Eu invadi o castelo de um tirano e roubei armas para entregar ao povo.
7	Eu treinei os camponeses no uso de ferramentas do campo como armas para enfrentar soldados de um tirano.
8	Um lorde rescindiu um decreto que desfavorecia o povo após eu protestar contra ele.
9	Um ser celestial, feérico, ou similar, deu-me uma bênção ou revelou minha origem secreta.
10	Recrutado para o exército de um lorde, eu prevaleci na liderança e fui condecorado por heroísmo.

Característica: Hospitalidade Rústica

Já que você ascendeu da categoria de pessoas comuns até onde você está agora, é fácil se misturar a eles. Você pode encontrar lugar entre os camponeses para se esconder, descansar ou se recuperar, a menos que isso ofereça um risco direto a eles. Eles o esconderão da lei e de qualquer um que venha perguntando por você, desde que não tenham que arriscar suas vidas.

Características Sugeridas

Um herói do povo é uma pessoa comum, para melhor ou para pior. Muitos olham para suas origens humildes como uma virtude, não um defeito, e seus lares e comunidades permanecem muito importantes para eles.

d8	Traço de Personalidade
1	Eu julgo as pessoas por suas ações, não por suas palavras.
2	Se alguém está em apuros, eu estou sempre pronto para ajudar.
3	Quando eu fixo minha mente em algo, eu sigo esse caminho, não importa o que fique no caminho.
4	Eu possuo um forte senso de justiça e sempre tento encontrar a solução mais equilibrada para as discussões.
5	Eu confio em minhas habilidades e farei o que for necessário para que os outros confiem também.
6	Pensar é para os outros, eu prefiro agir.
7	Eu abuso de palavras longas na tentativa de soar inteligente.
8	Eu me entedio fácil. Para onde devo ir para me encontrar com meu destino?

d6	Ideal
1	Respeito. As pessoas merecem ser tratadas com dignidade e respeito. (Bom)
2	Justiça. Ninguém merece tratamento diferenciado perante a lei, muito menos estar acima dela. (Leal)
3	Liberdade. Não pode haver permissão para tiranos oprimirem o povo. (Caótico)
4	Força. Se eu ficar forte, eu posso pegar tudo o que eu quiser – o que eu desejar. (Mal)
5	Sinceridade. Não há nada de bom em fingir ser algo que não sou. (Neutro)
6	Destino. Nada, nem ninguém, pode me manter longe do meu chamado. (Qualquer)

d6	Vínculo
1	Eu tenho família, embora não faça a mínima ideia de onde eles estão, espero encontrá-los um dia.
2	Eu trabalho a terra, eu amo a terra e eu vou defender a terra.
3	Um nobre orgulhoso me deu uma bela surra, e eu vou ter minha vingança em qualquer valentão que encontrar.
4	Minhas ferramentas são símbolo de minha vida passada, eu as carregarei para nunca me esquecer de minhas origens.
5	Eu devo proteger aqueles que não podem se defender.
6	Gostaria que meu amor viesse comigo para seguir meu destino.

d6	Defeito
1	O tirano que comanda minha terra não vai parar até ver meu cadáver.
2	Eu estou convencido sobre o significado do meu destino, e cego aos riscos e falhas.
3	As pessoas que me conhecem desde criança sabem de um vergonhoso segredo meu, eu não poderei voltar para casa nunca.
4	Eu tenho uma fraqueza pelos vícios da cidade, especialmente a bebedeira.
5	Secretamente, eu acredito que as coisas estariam melhores se algum tirano comandasse a região.
6	Eu tenho dificuldades em confiar em meus aliados.

Marinheiro

Você navegou em um navio pelo mar por anos. Nesse período, você enfrentou poderosas tormentas, monstros das profundezas e aqueles que queriam afundar o seu ganha-pão para as profundezas insondáveis. Seu primeiro amor é a distante linha do horizonte, mas chegou a hora de você por suas mãos em algo novo.

Converse sobre a natureza do navio que você navegou anteriormente com seu Mestre. Era um navio mercante, uma embarcação naval, um navio de exploração ou um navio pirata? O quão famoso (ou infame) ele é? Ele era muito viajado? Ele continua navegando, ou está desaparecido e, provavelmente, perdido com seus tripulantes?

Quais eram seus deveres a bordo – contramestre, capitão, navegador, cozinheiro ou outra posição? Quem eram o capitão e primeiro marinheiro? Você deixou o navio de bem com seus companheiros ou fugiu?

Proficiência em Perícias: Atletismo, Percepção
Proficiência em Ferramentas: Ferramentas de navegador, veículo (aquático)
Equipamento: Uma malagueta (clava), 15 metros de corda de seda, uma amuleto da sorte como um pé de coelho ou uma pequena pedra com um furo no centro (ou você pode rolar uma bugiganga da tabela Bugigangas no capítulo 5), um conjunto de trajes comuns e uma algibeira contendo 10 po

Característica: Passagem de Navio

Quando você precisar, você pode conseguir passagem de graça em um navio para você e seus companheiros de aventura. Você precisa viajar no navio em que você trabalhou ou em outro navio com o qual você teve boas

relações (talvez um comandado por um ex-companheiro de tripulação). Por ser um favor, você não pode solicitar uma programação ou rota que atenda à todas as suas necessidades. Seu Mestre determina quanto tempo levará pra chegar aonde você quer ir. Em troca da passagem grátis, espera-se que você e seus companheiros ajudem a tripulação durante a viagem.

Características Sugeridas

Marinheiros podem ser muito rudes, mas as responsabilidades da vida em um navio tende a torná-los confiáveis também. A vida a bordo de um navio molda sua visão e forma suas mais importantes amizades.

d8	Traço de Personalidade
1	Meus amigos sabem que podem contar comigo pro que der e vier.
2	Eu trabalho duro para que possa me divertir muito quando o trabalho estiver pronto.
3	Eu gosto de navegar para novos portos e fazer novas amizades acompanhado de uma jarra de cerveja.
4	Eu modifico alguns fatos para o bem de uma boa história.
5	Pra mim, uma briga de taverna é uma ótima forma de conhecer uma nova cidade.
6	Eu nunca deixo passar uma aposta amigável.
7	Meu vocabulário é tão sujo quanto o covil de um otyugh.
8	Eu gosto de trabalhos bem feitos, especialmente se eu puder convencer alguém a fazê-los.

d6	Ideal
1	**Respeito.** A coisa que mantem um navio unido é o respeito mútuo entre o capitão e a tripulação. (Bem)
2	**Justiça.** Todos nós fazemos o trabalho, portanto, todos partilhamos os espólios. (Leal)
3	**Liberdade.** O mar é liberdade – a liberdade de ir aonde quiser. (Caótico)
4	**Domínio.** Eu sou um predador e os outros navios no mar são minhas presas. (Mau)
5	**Povo.** Eu sou apegado aos meus companheiros de tripulação, não a ideais. (Neutro)
6	**Aspiração.** Algum dia eu serei dono do meu próprio navio e traçarei meu próprio destino. (Qualquer)

d6	Vínculo
1	Eu sou leal ao meu capitão, primeiramente, o resto vem em segundo.
2	O navio é o mais importante – tripulantes e capitães vem e vão.
3	Eu sempre me lembrarei do meu primeiro navio.
4	Em uma cidade portuária, eu tenho uma amante que quase me roubou do mar.
5	Eu fui enganado na divisão dos espólios e eu quero o que me é devido.
6	Cruéis piratas mataram meu capitão e companheiros de tripulação, saquearam nosso navio e me deixaram para morrer. A vingança será minha.

d6	Defeito
1	Eu sigo ordens, mesmo que eu ache que estão erradas.
2	Eu direi qualquer coisa para evitar trabalho extra.
3	Certa vez, alguém duvidou da minha coragem, eu nunca recuo, não importa o quão perigosa seja a situação.
4	Quando começo a beber, é difícil pra mim parar.
5	Eu não resisto a uma sacolinha de moedas dando sopa ou outras bugigangas que encontro.
6	Meu orgulho provavelmente levará a minha destruição.

Variação de Marinheiro: Pirata

Você passou sua juventude sobre o domínio de um pirata infame, um degolador cruel que te ensinou a sobreviver em um mundo de tubarões e selvageria. Você participou de saques em alto-mar e enviou mais de uma alma merecedora para uma sepultura salgada. Medo e derramamento de sangue não são estranhos para você, e você já adquiriu uma reputação um tanto desagradável em várias cidades portuárias.

Se você decidir que sua carreira como marinheiro envolve pirataria, você pode escolher a característica Má Reputação (veja a nota) ao invés da característica Passagens de Navio.

Variação de Característica: Má Reputação

Se o seu personagem tiver o antecedente marinheiro, você pode escolher essa característica de antecedente ao invés de Passagens de Navio.

Não importa aonde você vá, as pessoas tem medo de você devido a sua reputação. Quando você está em locais civilizados, você pode cometer pequenos delitos, como se negar a pagar por comida em uma taverna ou por a baixo portas de lojas locais, já que a maioria das pessoas não vão denunciar suas atividades às autoridades.

Nobre

Você entende de riqueza, poder e privilégios. Você carrega um título de nobreza, sua família possui terras, coleta impostos e exerce uma influência política significativa. Você pode ser um aristocrata mimado pouco familiarizado com o trabalho ou com o desconforto, um ex-comerciante elevado à nobreza ou um malandro deserdado com um sentido desproporcional de direitos. Ou pode ser um dono de terra honesto e trabalhador que se preocupa com as pessoas que vivem e trabalham em sua terra, sutilmente ciente da sua responsabilidade para com eles.

Converse com seu Mestre para chegar a um título adequado e determinar a quantidade de autoridade esse título carrega. Um título de nobreza não fica com você – é conectado a uma família inteira, e qualquer título que você possuir passará para seus filhos. Você não precisa determinar seu título de nobreza sozinho, você também deve conversar com seu Mestre para descrever sua família e a influência dela sobre você.

Sua família é antiga e estabelecida ou só recentemente você foi agraciado com seu título? Qual a influência que sua família exerce e sobre qual área? Que tipo de reputação sua família tem entre os outros aristocratas da região? Como as pessoas comuns consideram sua família?

Qual é sua posição na família? Um herdeiro ou chefe da família? Você já herdou o título? Como você se sente sobre essa responsabilidade? Você está tão abaixo da linha de herança que ninguém se importa com o que você faz, contanto que não envergonhe a família? Como é que o chefe da família se sente sobre a sua carreira de aventuras? Você está de bem com a família ou anda afastado dela?

Sua família tem um brasão de armas? Uma insígnia que você pode usar em um anel de sinete? Cores específicas que você usa o tempo todo? Um animal que você considera como um símbolo de sua linhagem ou um membro espiritual da família?

Esses detalhes ajudam a estabelecer sua família e seu título como características do mundo de campanha.

Proficiência em Perícias: História, Persuasão
Proficiência em Ferramentas: Um tipo de kit de jogos
Idiomas: Um à sua escolha
Equipamento: Um conjunto de trajes finos, um anel de sinete, um pergaminho de linhagem e uma algibeira contendo 25 po

Característica: Posição Privilegiada

Graças a sua origem nobre, as pessoas tendem a pensar o melhor de você. Você é bem-vindo na alta sociedade e as pessoas assumem que você tem o direito de estar onde está. As pessoas comuns fazem todos os esforços para acomodá-lo e evitar seu desprazer, e outros nobres o tratam como um membro da mesma classe social. Você pode conseguir uma audiência com um nobre local se precisar.

Características Sugeridas

Nobres nascem e são criados para uma vida muito diferente do que a maioria das pessoas, e suas personalidades refletem sua educação. Um título nobre vem com uma infinidade de vínculos – responsabilidades com a família, com outros nobres (incluindo o soberano), com o povo que confia nos cuidados da família ou mesmo com o próprio título. Mas essa responsabilidade é uma boa maneira de enfraquecer um nobre.

d8	Traço de Personalidade
1	Minha bajulação eloquente faz com que todos com quem eu converse se sintam a pessoa mais maravilhosa e importante do mundo.
2	As pessoas comuns me amam por minha bondade e generosidade.
3	Ninguém pode duvidar, olhando para o meu porte real, que estou acima das massas plebeias.
4	Eu tenho grande cuidado de sempre estar no meu melhor e seguir as últimas modas.
5	Eu não gosto de sujar minhas mãos, e eu não vou ser pego em acomodações inadequadas.
6	Apesar da minha origem nobre, eu não estou acima dos outros. O sangue é um só.
7	Meu apoio, uma vez perdido, não volta.
8	Se você me ferir, eu irei esmagá-lo, arruinar seu nome, e salgar seus campos.

d6	Ideal
1	**Respeito.** O respeito a mim é devido por causa da minha posição, mas todas as pessoas, independentemente da posição merecem ser tratados com dignidade. (Bom)
2	**Responsabilidade.** É o meu dever respeitar a autoridade daqueles acima de mim, assim como aqueles abaixo de mim devem me respeitar. (Leal)
3	**Independência.** Devo provar que posso me cuidar sem os mimos da minha família. (Caótico)
4	**Poder.** Se eu puder alcançar mais poder, ninguém vai me dizer o que fazer. (Mau)
5	**Família.** O sangue corre mais grosso que a água. (Qualquer)
6	**Obrigação Nobre.** É o meu dever proteger e cuidar das pessoas abaixo de mim. (Bom)

d6	Vínculo
1	Eu vou encarar qualquer desafio para ganhar a aprovação da minha família.
2	A aliança da minha casa com outra família nobre deve ser mantida a todo custo.
3	Nada é mais importante do que os outros membros da minha família.
4	Eu sou apaixonado pela herdeira de uma família que a minha família despreza.
5	Minha lealdade ao meu soberano é inabalável.
6	As pessoas comuns devem me ver como um herói do povo.

d6	Defeito
1	Eu secretamente acredito que todos estão abaixo de mim.
2	Eu escondo um segredo verdadeiramente escandaloso que poderia arruinar minha família para sempre.
3	Muitas vezes eu ouço insultos e ameaças veladas em cada palavra dirigida a mim, e me irrito muito rápido.
4	Eu tenho um desejo insaciável por prazeres carnais.
5	Na verdade, o mundo gira ao meu redor.
6	Pelas minhas palavras e ações, muitas vezes, envergonho minha família.

Variação de Nobre: Cavaleiro

A fidalguia, está entre os títulos de nobreza mais baixos na maioria das sociedades, mas ele pode ser o caminho para posições maiores. Se você deseja ser um cavaleiro, escolha a característica Retentores (veja a caixa de texto abaixo) ao invés da característica Posição Privilegiada. Um dos seus plebeus retentores é substituído por um nobre que serve como seu escudeiro, ajudando você em troca de treinamento no próprio caminho dele para a cavalaria. Seus dois retentores restantes podem ser um cavalariço, para cuidar do seu cavalo, e um servo que poli sua armadura (e até mesmo ajuda você a vesti-la).

Como um emblema de cavalaria e os ideias de amor cortês, você deveria incluir entre seus equipamentos um estandarte ou outro símbolo de um nobre lorde ou lady a quem você deu seu coração – em uma espécie de voto de castidade. (Essa pessoa pode ser seu vínculo.)

Variação de Característica: Retentores

Se o seu personagem tiver o antecedente nobre, você pode escolher essa característica de antecedente no lugar da Posição Privilegiada.

Você tem o serviço de três retentores leais a sua família. Esses retentores podem ser atendentes ou mensageiros, e um pode ser um mordomo. Seus retentores são camponeses que podem realizar tarefas comuns para você, mas eles não irão lutar por você, não irão segui-lo para área obviamente perigosas (como masmorras) e irão embora se forem frequentemente expostos ao perigo ou abuso.

Órfão

Você cresceu nas ruas, sozinho, órfão e pobre. Você não tinha ninguém para cuidar de você ou te alimentar, então, aprendeu a se virar sozinho. Você lutou ferozmente por comida e se manteve constantemente atendo a outras almas desesperadas que pudessem te roubar. Você dormiu em telhados e becos, exposto aos elementos e suportou doenças sem ajuda da medicina ou um lugar para se recuperar. Você sobreviveu a despeito de tudo e, conseguiu isso através de astucia, força, agilidade ou uma combinação de cada.

Você começa sua carreira de aventureiro com dinheiro o suficiente para viver modestamente, mas em segurança, por pelo menos dez dias. Como você conseguiu esse dinheiro? O que aconteceu para que você conseguisse se libertar das circunstancias desesperadoras e embarcasse em uma vida melhor?

Proficiência em Perícias: Furtividade, Prestidigitação
Proficiência em Ferramentas: Kit de disfarce, ferramentas de ladrão
Equipamento: Uma faca pequena, um mapa da cidade em que você cresceu, um rato de estimação, um pequeno objeto para lembrar dos seus pais, um conjunto de roupas comuns e uma algibeira contendo 10 po

Característica: Segredos da Cidade

Você conhece os padrões secretos e o fluxo das cidades e pode encontrar passagens através da expansão urbana que os outros deixariam passar. Quando você não estiver em combate, você (e os companheiros que você guiar) podem viajar entre dois locais quaisquer na cidade com o dobro da velocidade normalmente permitida.

Características Sugeridas

Órfãos foram moldados por vidas de pobreza extrema, para o bem ou para o mal. Eles tendem a serem guiados pelo comprometimento com as pessoas com quem dividiram a vida nas ruas ou por um desejo incontrolável de encontrar uma vida melhor – e, talvez, obter algo em retorno de todas as pessoas ricas que o trataram tão mau.

d8	Traço de Personalidade
1	Eu escondo pedaços de comida e bugigangas em meus bolsos.
2	Eu pergunto um monte e coisas.
3	Eu gosto de me espremer em locais pequenos onde ninguém possa me alcançar.
4	Eu durmo encostado em um muro ou árvore, abraçado com todas as minhas posses.
5	Eu como feito um porco e tenho maus modos.
6	Eu acho que todos que são gentis comigo tem segundas intenções.
7	Eu não gosto de tomar banho.
8	Eu digo na cara o que as outras pessoas insinuam ou escondem.

d6	Ideal
1	Respeito. Todas as pessoas, ricas ou pobres, merecem respeito. (Bom)
2	Comunidade. Nós temos que tomar conta uns dos outros, porque ninguém mais o fará. (Leal)
3	Mudança. Os baixos se erguerão e os altos irão tombar. A mudança é a natureza das coisas. (Caótico)
4	Retribuição. Os ricos precisam ver como a vida e morte é nas sarjetas. (Mau)
5	Povo. Eu ajudo as pessoas que me ajudam – é isso que nos mantem vivos. (Neutro)
6	Aspiração. Eu vou provar que sou merecedor de uma vida melhor. (Qualquer)

d6	Vínculo
1	Minha cidade ou vila é meu lar, e eu vou lutar para defendê-lo.
2	Eu patrocino um orfanato para que outros não passem pelo que fui forçado a passar.
3	Eu devo minha sobrevivência a outros órfão que me ensinou a vida nas ruas.
4	Eu tenho uma dívida que nunca poderei pagar com uma pessoa que teve pena de mim.
5	Eu sai da minha vida de pobreza roubando uma pessoa importante, eu sou procurado por isso.
6	Ninguém deveria ter suportar as dificuldades pelas quais passei.

d6	Defeito
1	Se eu estiver em desvantagem, eu vou fugir de uma briga.
2	Ouro parece ser muito dinheiro pra mim, e eu faria praticamente qualquer coisa por mais dele.
3	Eu nunca vou confiar em ninguém plenamente, além de mim mesmo.
4	Eu prefiro matar alguém enquanto dorme que uma luta justa.
5	Não é roubo se eu preciso mais que outra pessoa.
6	As pessoas que não podem se virar sozinhas, tem o que merecem.

Sábio

Você ficou anos aprendendo sobre o conhecimento do multiverso. Você decorou manuscritos, estudou pergaminhos e escutou os grandes especialistas nos temas que o interessam. Seus esforços fizeram de você um mestre no seu campo de estudo.

Proficiência em Perícias: Arcanismo, História
Idiomas: Dois à sua escolha
Equipamento: Um vidro de tinta escura, uma pena, uma faca pequena, uma carta de um falecido colega perguntando a você algo que você nunca terá a chance de responder, um conjunto de roupas comuns e uma algibeira contendo 10 po

Especialidade

Para determinar a natureza de seus estudos, role um d8 ou escolha na tabela abaixo.

d8	Especialidade	d8	Especialidade
1	Acadêmico desacreditado	5	Bibliotecário
2	Alquimista	6	Escriba
3	Aprendiz de mago	7	Pesquisador
4	Astrônomo	8	Professor

Característica: Pesquisador

Quando tentar obter ou recuperar um fragmento de conhecimento que você não saiba, você descobre aonde e com quem pode obter essa informação. Normalmente ela será adquirida em bibliotecas, arquivos de escribas, universidade ou outros sábios e pessoas aptas. Seu Mestre pode decidir que o conhecimento que busca está escondido em algum lugar quase inacessível, ou é simplesmente impossível de se obter. Desvendar os

segredos mais profundos do multiverso pode requerer uma campanha inteira.

Características Sugeridas

Sábios são definidos por seus extensivos estudos, e suas características refletem essa vida que levarem. Devotados a perseguir o conhecimento, um sábio valoriza qualquer informação acadêmica – algumas vezes como apenas importante, outras vezes mais importantes que seus próprios ideais.

d8	Traço de Personalidade
1	Eu uso palavras polissilábicas para endossar minha impressão de grande erudição.
2	Eu já li todos os livros das grandes bibliotecas – ou gosto de me vangloriar e dizer que li.
3	Eu costumo ajudar os outros que não são tão inteligentes quanto eu, e pacientemente explico tudo quantas vezes forem necessárias.
4	Nada para mim é melhor que um bom mistério.
5	Eu voluntariamente escuto cada lado, e seus argumentos, antes de tomar uma decisão final.
6	Eu...falo...lentamente...ao...conversar...com idiotas...que tentam...se comparar...comigo.
7	E sou horrível e estranho em situações sociais.
8	Estou convencido de que todos tentam roubar os meus segredos de mim.

d6	Ideal
1	**Conhecimento.** O caminho para o poder e o auto aperfeiçoamento é através do conhecimento. (Neutro)
2	**Beleza.** O que é belo nos mostra o que está além disso perto do que é verdadeiro. (Bom)
3	**Logica.** Emoções não devem nublar seu pensamento lógico. (Leal)
4	**Sem Limites.** Nada pode apaziguar a possibilidade infinita de toda a existência. (Caótico)
5	**Poder.** Conhecimento é o caminho para o poder e a dominação. (Mau)
6	**Auto Aperfeiçoamento.** O objetivo de uma vida de estudos é a melhoria de si mesmo. (Qualquer)

d6	Vínculo
1	É meu dever proteger meus estudantes.
2	Eu guardo um texto ancestral que contém terríveis segredos que não podem cair em mãos erradas.
3	Eu trabalho para preservar uma biblioteca, universidade, arquivo de escribas ou monastério.
4	O trabalho a da minha vida é uma série de tomos relatando um campo de conhecimento específico.
5	Eu venho procurando a minha vida inteira pela resposta de certa questão.
6	Eu vendi minha alma por conhecimento. Espero realizar grandes feitos para ganhá-la de volta.

d6	Defeito
1	Eu me distraio facilmente com a promessa de informação.
2	Muitas pessoas gritam e correm quando veem um corruptor. Eu paro e tomo notas de sua anatomia.
3	Desvendar um mistério ancestral pode muito bem valer o preço e uma civilização.
4	E prefiro soluções óbvias a complicadas.
5	Eu falo sem antes pensar em minhas palavras, invariavelmente insultando outros.
6	Eu não consigo guardar um segredo para salvar minha vida. Ou a vida de qualquer outra pessoa.

Soldado

A guerra esteve na sua vida desde que você se recorda. Você foi treinado desde jovem, estudou o uso das armas e armaduras, aprendeu técnicas básicas de sobrevivência, incluindo como permanecer vivo no campo de batalha. Você pode ter feito parte de uma armada nacional, ou uma companhia de mercenários, talvez até mesmo uma milícia local, que cresceu proeminentemente durante uma guerra recente.

Quando você escolher esse antecedente, converse com seu Mestre para determinar de qual organização militar você fez parte, quão longe você progrediu na hierarquia e que tipos de experiência você teve na sua carreira militar? Foi um exército de guarda, uma patrulha de cidade ou a milícia de uma pequena vila? Ou talvez você tenha participado da defesa pessoal de um nobre, ou mercador, ou de um cartel de mercenários.

Proficiência em Perícias: Atletismo, Intimidação
Proficiência em Ferramentas: Um tipo de kit de jogo, veículo (terrestre)
Equipamento: Uma insígnia de patente, um fetiche obtido de um inimigo caído (uma adaga, lâmina partida ou tira de estandarte), um conjunto de dados de osso ou baralho, um conjunto de roupas comuns e uma algibeira contendo 10 po

Especialidade

Durante sua experiência como soldado, você desempenhou um papel específico em uma unidade ou exército. Jogue o d8 ou escolha entre as opções na tabela abaixo.

d8	Especialidade	d8	Especialidade
1	Batedor	5	Infantaria
2	Cavaleiro	6	Médico
3	Contramestre	7	Oficial
4	Equipe de apoio (cozinheiro, ferreiro)	8	Porta-estandarte

Característica: Patente Militar

Você possui uma patente militar da sua época como soldado. Soldados leais à sua antiga organização reconhecem sua autoridade e influência, e o prestam deferência se forem de uma patente mais baixa. Você pode invocar sua patente para exercer influência sobre soldados, e requisitar equipamentos simples ou cavalos para uso temporário. Você também pode ganhar acesso a acampamentos militares aliados, e fortalezas onde usa patente é reconhecida.

Características Sugeridas

Os horrores de guerra combinados com a rígida disciplina que o serviço militar cobra, deixam marcas em todos os soldados, moldando seus ideais, criando fortes vínculos e até mesmo os deixando assustados e vulneráveis ao medo, vergonha e ódio.

d8	Traço de Personalidade
1	Eu sou sempre polido e respeitoso.
2	Eu sou assombrado pelas memórias da guerra. Não consigo tirar aquelas imagens da minha cabeça.
3	Eu perdi muitos amigos, e sou muito devagar para fazer novos.
4	Eu tenho muitas histórias de inspiração e cautela da época de minha experiência militar que são relevantes em todas as situações de combate.
5	Eu não consigo encarar um cão infernal sem vacilar.
6	Eu gosto de ser forte e de quebrar coisas.
7	Eu tenho um senso de humor grosseiro.
8	Eu enfrento os problemas de frente. Uma solução direta é o melhor caminho para o sucesso.

d6	Ideal
1	**Bem Maior**. Nosso destino é dar nossas vidas em defesa de terceiros. (Bom)
2	**Responsabilidade**. Eu faço o que tenho que fazer e obedeço apenas a autoridade. (Leal)
3	**Independência**. Quando pessoas seguem ordens cegas elas apoiam um tipo de tirania. (Caótico)
4	**Força**. A vida é como uma guerra, o mais forte vence. (Mau)
5	**Viva e Deixa Viver**. Ideais não valem a pena se você matar, ou for à guerra por eles. (Neutro)
6	**Aspiração**. Minha cidade, nação ou meu povo, são tudo o que importa para mim. (Qualquer)

d6	Vínculo
1	Eu ainda daria a minha vida pelas pessoas com quem servi.
2	Alguém salvou minha vida no campo de batalha. Desde aquele dia eu nunca deixo nenhum amigo para trás.
3	Minha honra é minha vida.
4	Eu nunca esquecerei a destruidora derrota que minha companhia sofreu ou os inimigos que a causaram.
5	Aqueles que lutam ao meu lado são aqueles por quem vale a pena morrer.
6	Eu luto por aqueles que não podem lutar por si mesmos.

d6	Defeito
1	O inimigo monstruoso que enfrentei em uma batalha ainda me deixa tremendo de medo.
2	Eu tenho pouco respeito por aqueles que não se provam bons combatentes.
3	Eu cometi um terrível erro em batalha, o que custou muitas vidas – eu farei de tudo para manter esse erro em segredo.
4	Meu ódio por meus inimigos é cego e irracional.
5	Eu obedeço a lei, mesmo se a lei trouxer a angústia.
6	Eu prefiro comer minha armadura a admitir que estou errado.

Capítulo 5: Equipamento

O MERCADO DE UMA GRANDE CIDADE ESTÁ REPLETO de compradores e vendedores de muitos tipos: ferreiros anões e entalhadores elfos, agricultores halflings e joalheiros gnomos, sem falar dos humanos de todas as formas, tamanhos e cores, todos oriundos de variadas nações e culturas. Nas maiores cidades, quase tudo que se possa imaginar é colocado à venda, desde especiarias exóticas e roupas de luxo, até cestos de vime e espadas de treino.

Para um aventureiro, a disponibilidade de armaduras, armas, mochilas, corda e bens similares é de suma importância, uma vez que o equipamento adequado pode significar a diferença entre a vida e a morte em uma masmorra ou numa floresta indomável. Esse capítulo detalha o comércio de mercadorias mundanas e exóticas que os aventureiros geralmente acham úteis quando enfrentam ameaças presentes nos mundos de D&D.

Equipamento Inicial

Quando cria seu personagem, você recebe equipamentos baseados em uma combinação de sua classe e de seu antecedente. Alternativamente, você pode começar com um número de peças de ouro com base na sua classe e gastá-los em itens das listas nesse capítulo. Veja a tabela Riqueza Inicial por Classe para determinar a quantidade de ouro que seu personagem tem para gastar.

Você decide como seu personagem adquiriu esse equipamento inicial. Pode ter sido uma herança ou bens que o personagem adquiriu durante a sua formação. Você pode ter sido equipado com uma arma, armadura e uma mochila como parte do serviço militar. Pode até ter roubado seu equipamento. A arma pode ser uma relíquia de família, transmitida de geração em geração, até seu personagem ter finalmente assumido a responsabilidade e seguido os passos dos aventureiros de seus antepassados.

Riqueza Inicial por Classe

Classe	Riqueza Inicial
Bárbaro	2d4 x 10 po
Bardo	5d4 x 10 po
Bruxo	4d4 x 10 po
Clérigo	5d4 x 10 po
Druida	2d4 x 10 po
Feiticeiro	3d4 x 10 po
Guerreiro	5d4 x 10 po
Ladino	4d4 x 10 po
Mago	4d4 x 10 po
Monge	5d4 po
Paladino	5d4 x 10 po
Patrulheiro	5d4 x 10 po

Riqueza

A riqueza aparece de muitas formas nos mundos de D&D. Moedas, pedras preciosas, bens comerciais, objetos de arte, animais e propriedade podem refletir o bem-estar financeiro de seu personagem. Os membros do campesinato comercializam em bens, trocando aquilo que eles precisam e pagando impostos por grãos e queijo. Os membros da nobreza comercializam em direitos legais, tais como os direitos de uma mina, um porto, ou terra, ou em barras de ouro, medindo ouro pelo peso em vez de por moedas. Somente os comerciantes, aventureiros e aqueles que oferecem serviços profissionais para serem contratados que normalmente negociam em moedas.

Cunhagem

Moedas comuns existem em várias denominações diferentes com base no valor relativo do metal a partir do qual elas são cunhadas. As três moedas mais comuns são a peça de ouro (po), a peça de prata (pp) e a peça de cobre (pc).

Com uma peça de ouro, um personagem pode comprar uma aljava, 15 metros de boa corda, ou uma cabra. Um hábil (mas não excepcional) artesão pode ganhar uma moeda de ouro por dia. A peça de ouro é a unidade padrão de medida para riqueza, mesmo que a moeda em si não seja normalmente usada. Quando os comerciantes discutem negócios que envolvam bens ou serviços no valor de centenas ou milhares de peças de ouro, as transações não costumam envolver a troca de moedas individuais. Em vez disso, a peça de ouro é o padrão de medida para valores, porém a troca real é de fato realizada em barras de ouro, cartas de crédito ou bens valiosos.

Uma peça de ouro vale dez peças de prata, a moeda predominante entre plebeus. A peça de prata compra um conjunto de dados, um frasco de óleo para lâmpada, ou uma noite de descanso em uma hospedaria ruim.

Uma peça de prata vale dez peças de cobre, que são comuns entre os trabalhadores e mendigos. Uma única peça de cobre compra uma vela, uma tocha, ou um pedaço de giz.

Além disso, moedas incomuns feitas de outros metais preciosos algumas vezes aparecem em pilhas de tesouros. A peça de electro (pe) e a peça de platina (pl) são originárias de impérios caídos e reinos perdidos, e às vezes levantam suspeitas e ceticismo quando utilizadas em transações. Uma peça de electro vale cinco peças de prata, e uma peça de platina vale dez peças de ouro.

A moeda padrão pesa cerca de 10 gramas, assim, cem moedas pesam aproximadamente um quilo.

Taxas de Câmbio Padrão

Moeda	pc	pp	pe	po	pl
Cobre (pc)	1	1/10	1/50	1/100	1/1.000
Prata (pp)	10	1	1/5	1/10	1/100
Electro (pe)	50	5	1	1/2	1/20
Ouro (po)	100	10	2	1	1/10
Platina (pl)	1.000	100	20	10	1

VENDENDO TESOURO

Oportunidades não faltam para encontrar tesouros, equipamentos, armas, armaduras e muito mais nas masmorras que você explorar. Normalmente, é possível vender seus tesouros e bugigangas quando seu grupo retornar a uma cidade ou outro povoado, desde que seu personagem possa encontrar compradores e comerciantes interessados no que você trouxe.

Armas, Armaduras e Outros Equipamentos. Como regra geral, as armas não danificadas, armaduras e outros equipamentos, valem metade de seu custo quando vendido em um mercado. Armas e armaduras usadas por monstros raramente estão em boas condições para vender.

Itens Mágicos. Vender itens mágicos é problemático. Encontrar alguém para comprar uma poção ou um pergaminho não é muito difícil, mas outros itens estão fora do domínio da maioria, exceto os nobres mais ricos. Da mesma forma, além de alguns itens mágicos comuns, você normalmente não irá se deparar com itens mágicos ou magias para comprar. O valor da magia vai muito além do simples ouro e deve sempre ser tratado como tal.

Gemas, Joias e Obras de Arte. Esses itens retêm o seu valor total no mercado, e você pode trocá-los por moedas ou usá-los como moeda para outras transações. Para tesouros excepcionalmente valiosos, o Mestre pode exigir que você encontre um comprador em uma grande cidade ou uma comunidade maior, em primeiro lugar.

Bens Comerciais. Nas fronteiras, muitas pessoas realizam transações por meio de escambo. Como joias e obras de arte, bens comerciais – barras de ferro, sacos de sal, gado, entre outros – conservam o seu valor total no mercado e podem ser usados como moeda.

ARMADURAS E ESCUDOS

Os mundos de D&D são uma vasta tapeçaria composta de muitas culturas diferentes, cada uma com seu próprio nível de tecnologia. Por esta razão, aventureiros têm acesso a uma variedade de tipos de armaduras, que vão desde a armadura de couro à cota de malha, até a cara armadura de placas, com vários outros tipos de armaduras intermediárias entre elas.

A tabela Armaduras reúne os tipos mais comuns de armaduras encontradas no jogo e as separa em três categorias: armaduras leves, armaduras médias e armaduras pesadas. Muitos guerreiros complementam sua armadura com um escudo.

VARIAÇÃO: TAMANHO DOS EQUIPAMENTOS

Na maioria das campanhas, você pode usar ou vestir quaisquer equipamentos que encontrar em suas aventuras, dentro dos limites do bom senso. Por exemplo, um meio-orc corpulento não vai caber na armadura de couro de um halfling e um gnomo seria engolido pelo elegante manto de um gigante das nuvens.

O Mestre pode impor mais realismo. Por exemplo, uma armadura de placas feita para um ser humano pode não caber em outro sem alterações significativas, e o uniforme de um guarda pode ficar visivelmente mal ajustado quando um aventureiro tentar vesti-lo para se disfarçar.

Usando essa variação, quando os aventureiros encontrarem armaduras, roupas e itens semelhantes que são feitos para serem vestidos, eles podem precisar visitar um armeiro, um alfaiate, um coureiro ou outro perito semelhante para tornar o item usável. O custo para esse tipo de trabalho varia de 10% a 40% do preço de mercado do item. O Mestre pode rolar 1d4 x 10 ou determinar o aumento do custo baseado na extensão das alterações necessárias.

A tabela Armaduras mostra o custo da armadura, o peso, e outras propriedades dos tipos mais comuns de armaduras usadas nos mundos de D&D.

Proficiência em Armaduras. Qualquer um pode colocar uma armadura ou amarrar um escudo no braço. No entanto, somente aqueles proficientes no uso de armaduras sabem como usá-las de forma eficaz. Sua classe concede proficiência com certos tipos de armadura. Se você vestir uma armadura que não tenha proficiência, terá desvantagem em qualquer teste de habilidade, teste de resistência ou jogada de ataque que envolva Força ou Destreza, e não poderá conjurar magias.

Classe de Armadura (CA). A armadura protege seu usuário de ataques. A armadura (e escudo) que você utiliza determina sua Classe de Armadura base.

Armadura Pesada. Armaduras pesadas interferem na capacidade do usuário mover-se rápido, furtivo e livremente. Se a tabela de Armadura mostrar "For 13" ou "For 15" na coluna Força para um tipo de armadura, a armadura reduz o deslocamento do usuário em 3 metros, a menos que o usuário tenha um valor de Força igual ou maior do que o valor listado.

Furtividade. Se a tabela Armaduras mostrar "Desvantagem" na coluna Furtividade, o usuário terá desvantagem em testes de Destreza (Furtividade).

Escudo. Um escudo é feito de madeira ou metal e é usado com uma mão. Empunhar um escudo aumenta sua Classe de Armadura em 2. Você só pode se beneficiar de um escudo por vez.

ARMADURA LEVE

Feitas a partir de materiais flexíveis e finos, armaduras leves favorecem aventureiros ágeis, uma vez que oferecem alguma proteção sem sacrificar sua mobilidade. Se você vestir uma armadura leve, ele adiciona seu modificador de Destreza ao número base de seu tipo de armadura para determinar sua Classe de Armadura.

Acolchoada. A armadura acolchoada consiste em camadas de panos acolchoados e batidos.

Couro. O peitoral e as ombreiras da armadura de couro são feitos de couro que foi endurecido após ser fervido em óleo. O resto da armadura é feita de materiais mais macios e mais flexíveis.

Couro Batido. Feita de couro resistente, mas flexível, a armadura de couro batido é reforçada com rebites ou cravos.

ARMADURA MÉDIA

Armaduras médias oferecem mais proteção do que armaduras leves, mas também prejudicam mais o movimento. Se o personagem usar uma armadura média, ele adiciona seu modificador de Destreza, até um máximo de 2, ao número base de seu tipo de armadura para determinar a sua Classe de Armadura.

Gibão de Peles. Um gibão de peles é um armadura bruta consistindo de peles grossas. É comumente usada por tribos bárbaras, humanoides malignos e outros povos que não têm acesso às ferramentas e materiais necessários para criar uma armadura melhor.

Camisão de Malha. Feito de anéis de metal intercalados, um camisão de cota de malha é usado entre as camadas de roupa. Essa armadura oferece proteção modesta para a parte superior do corpo de quem a usa e permite que o som dos anéis de metal, friccionados uns contra os outros, sejam amortecidos pelas camadas exteriores.

Brunea. Essa armadura consiste em um casaco e calças (e talvez uma saia separada) de couro coberto com peças sobrepostas de metal, assim como as escamas de peixe. O conjunto inclui manoplas.

Peitoral. A armadura peitoral é constituída por um peitoral de metal usado com couro flexível em seu interior. Embora ele deixe as pernas e braços do usuário relativamente desprotegidos, essa armadura fornece boa proteção para seus órgãos vitais, deixando quem a usa relativamente sem restrições.

Meia-Armadura. Essa armadura é composta de placas de metal moldadas que cobrem a maior parte do corpo. Ela não inclui proteção para as pernas além de caneleiras fixadas com tiras de couro.

Armadura Pesada

De todas as categorias de armaduras, as armaduras pesadas oferecem a melhor proteção. Essas armaduras cobrem todo o corpo e são projetadas para proteger quem as usa de uma grande variedade de ataques. Só guerreiros proficientes podem gerir o seu peso e volume.

Armaduras pesadas não permitem que o usuário adicione seu modificador de Destreza na Classe de Armadura, mas também não o penaliza se seu modificador de Destreza for negativo.

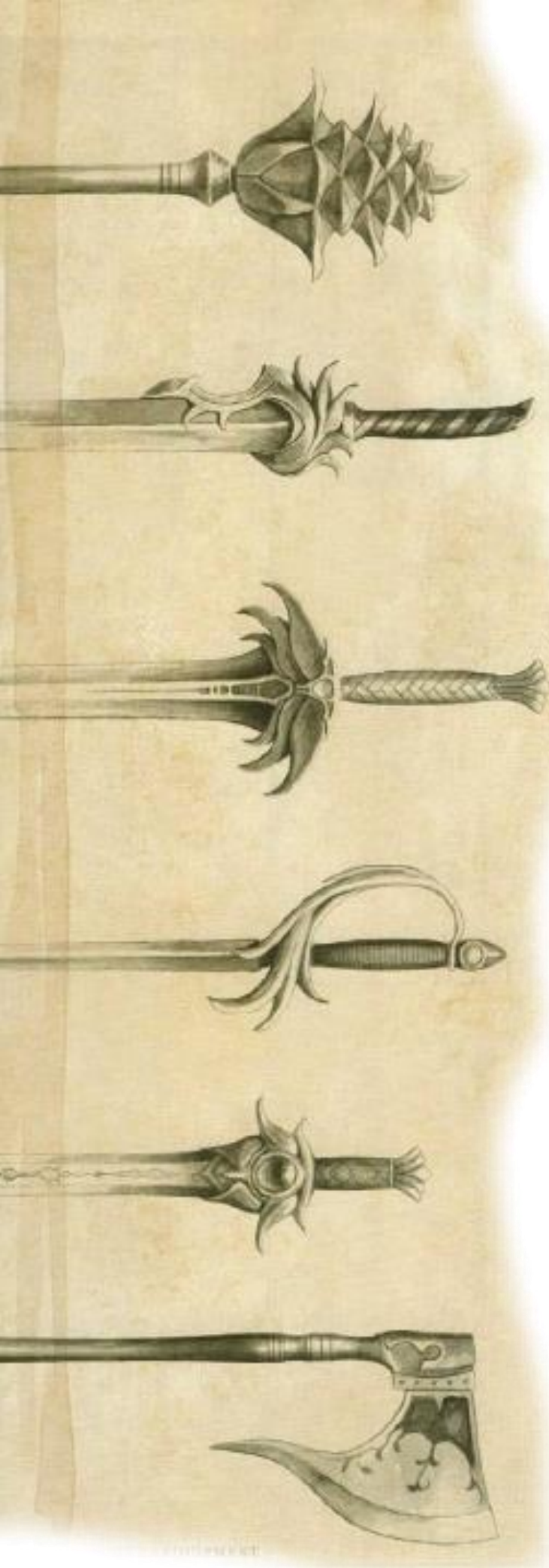
Cota de Anéis. Esta armadura é feita de couro com pesados anéis presos a ela. Os anéis ajudam a reforçar a armadura contra golpes de espadas e machados. A cota de anéis é inferior à cota de malha e geralmente é vestida apenas por aqueles que não podem pagar por uma armadura melhor.

Cota de Malha. Feita de anéis de metal entrelaçados, a cota de malha inclui uma camada de tecido acolchoado usada por baixo da malha de metal para evitar atrito e amortecer o impacto dos golpes. O conjunto inclui manoplas.

Cota de Talas. Essa armadura é feita de tiras verticais de metal, rebitadas a um suporte de couro, usadas sobre um preenchimento de pano. Cotas de malha flexíveis protegem as articulações.

Placas. A armadura de placas consiste em placas de metal moldadas para cobrir todo o corpo. Inclui luvas, botas de couro pesadas, um capacete com viseira e espessas camadas de enchimento por baixo da armadura. Fivelas e tiras de couro distribuem o peso ao longo do corpo.

Armaduras

Nome	Preço	Classe de Armadura (CA)	Força	Furtividade	Peso
Armadura Leve					
Acolchoada	5 po	11 + modificador de Des	–	Desvantagem	4 kg
Couro	10 po	11 + modificador de Des	–	–	5 kg
Couro Batido	45 po	12 + modificador de Des	–	–	6,5 kg
Armadura Média					
Gibão de Peles	10 po	12 + modificador de Des (máx. +2)	–	–	6 kg
Camisão de Malha	50 po	13 + modificador de Des (máx. +2)	–	–	10 kg
Brunea	50 po	14 + modificador de Des (máx. +2)	–	Desvantagem	22,5 kg
Peitoral	400 po	14 + modificador de Des (máx. +2)	–	–	10 kg
Meia-Armadura	750 po	15 + modificador de Des (máx. +2)	–	Desvantagem	20 kg
Armadura Pesada					
Cota de anéis	30 po	14	–	Desvantagem	20 kg
Cota de malha	75 po	16	For 13	Desvantagem	27,5 kg
Cota de talas	200 po	17	For 15	Desvantagem	30 kg
Placas	1.500 po	18	For 15	Desvantagem	32,5 kg
Escudo					
Escudo	10 po	+2	–	–	3 kg

Entrando e Saindo de uma Armadura

O tempo que leva para vestir ou despir uma armadura depende da categoria.

Vestir. Esse é o tempo necessário para colocar a armadura. Você se beneficia da CA da armadura só se despender o tempo integral para vestir o conjunto da armadura.

Remover. Esse é o tempo necessário para despir uma armadura. Se alguém ajudá-lo, reduza esse tempo pela metade.

Vestindo e Despindo uma Armadura

Categoria	Vestir	Remover
Armadura Leve	1 minuto	1 minuto
Armadura Média	5 minutos	1 minuto
Armadura Pesada	10 minutos	5 minutos
Escudo	1 ação	1 ação

Armas

Sua classe garante a você proficiência com algumas armas, refletindo tanto o foco da classe, quanto as ferramentas mais prováveis que o personagem usa. Não importa se você prefere uma espada longa ou um arco longo, sua arma e a capacidade de manejá-la efetivamente podem significar a diferença entre a vida e a morte enquanto estiver se aventurando.

A tabela Armas mostra as armas mais comuns utilizadas nos mundos de D&D, seu preço e peso, os danos que elas causam quando atingem um alvo, e qualquer propriedade especial que elas possuem. Cada arma é classificada como corpo-a-corpo ou à distância. Uma **arma corpo-a-corpo** é usada para atacar um alvo a 1,5 metro de você, enquanto que uma **arma à distância** é usada para atacar um alvo a uma certa distância.

Proficiência em Arma

Sua raça, classe e talentos podem conceder a você proficiência com certas armas ou categorias de armas. As duas categorias são **simples** e **marciais**. A maioria das pessoas pode usar armas simples com proficiência. Essas armas simples incluem clavas, maças e outras armas encontradas frequentemente nas mãos dos plebeus. Armas marciais, incluindo espadas, machados e alabardas, exigem um treinamento mais especializado para serem usada com eficácia. A maioria dos guerreiros usa armas marciais, pois essas armas permitem que seus estilos de luta e treinamentos tenham melhor proveito.

Proficiência com uma arma permite que você adicione seu bônus de proficiência na jogada de ataque em qualquer ataque que você realizar com essa arma. Se você realizar uma jogada de ataque utilizando uma arma com a qual não tenha proficiência, não adiciona seu bônus de proficiência na jogada de ataque.

Propriedades das Armas

Muitas armas têm propriedades especiais relacionados com a sua utilização, como mostrado na tabela Armas.

Acuidade. Quando realizar um ataque com uma arma com a propriedade acuidade, você pode escolher usar seu modificador de Força ou de Destreza para realizar a jogada de ataque e de dano. Você precisa usar o mesmo modificador para ambas as jogadas, ataque e dano.

Alcance. Essa arma adiciona 1,5 metro ao seu alcance quando você a usa para atacar. Essa propriedade também determina seu alcance ao realizar ataques de oportunidade com uma arma de alcance.

Arremesso. Se uma arma possuir a propriedade arremesso, você pode arremessar a arma para realizar um ataque à distância. Se essa arma for uma arma de ataque corpo-a-corpo, você usa o mesmo modificador de habilidade para as jogadas de ataque e dano que usaria para realizar um ataque corpo-a-corpo com a arma. Por exemplo, se você arremessar uma machadinha, ele usa seu modificador de Força, mas se arremessar uma adaga, você pode usar tanto seu modificador de Força quanto o de Destreza, pois a adaga possui a propriedade acuidade.

Distância. Uma arma que pode ser usada para realizar ataques à distância possui a distância mostrada entre parênteses após a propriedade munição ou arremesso. A distância lista dois números. O primeiro é a distância normal da arma, o segundo indica a distância máxima da arma, ambos em metros. Quando atacar um alvo que está além da distância normal da arma, você possui desvantagem na jogada de ataque. Você não pode atacar um alvo que esteja além da distância máxima da arma.

Duas Mãos. Essa arma requer as duas mãos para ser usada. Essa propriedade só é relevante quando você ataca com a arma, não enquanto apenas a segura.

Especial. Uma arma com a propriedade especial possui regras diferenciadas que detalham seu uso, explicado na descrição da arma (veja "Armas Especiais" mais adiante).

Leve. Uma arma leve é pequena e de fácil manuseio, tornando-a ideal para usar quando você está combatendo com duas armas. Veja as regras para combate com duas armas no capítulo 9.

Munição. Você pode usar uma arma que tenha a propriedade munição para realizar um ataque à distância, apenas se possuir munição para disparar a arma. Cada vez que você atacar com a arma, você gasta uma peça de munição. Sacar a munição de uma aljava, bolsa, ou outro recipiente faz parte do ataque. No fim da batalha, você pode recuperar metade de sua munição gasta, se tiver um minuto para procurar pelo campo de batalha. Recarregar uma arma de uma mão requer uma mão livre.

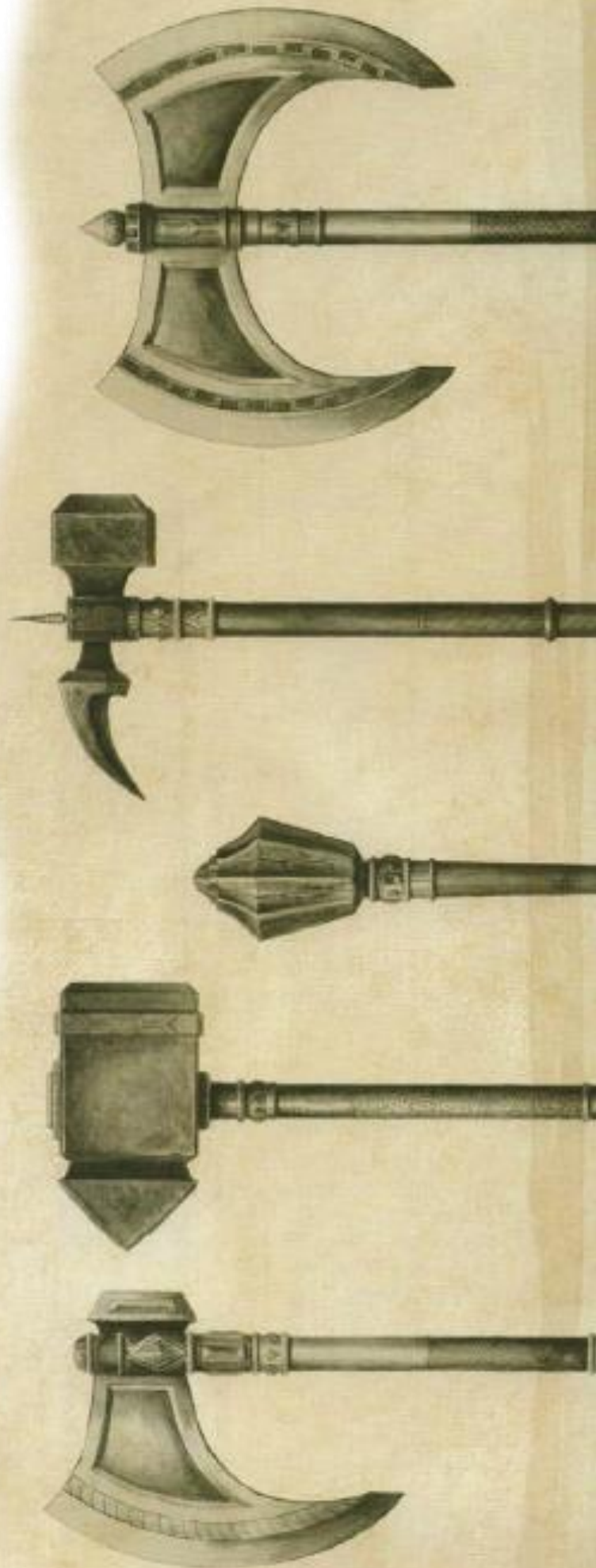
Pesada. Criaturas pequenas têm desvantagem nas jogadas de ataque com estas armas. O tamanho e o peso de uma arma pesada tornam-na muito grande para ser empunhada eficientemente por criaturas Pequenas.

Recarga. Devido o tempo necessário para recarregar essa arma, você pode disparar apenas uma peça de munição da arma quando usa uma ação, ação bônus, ou reação para disparar, não importando quantos ataques você possua.

Versátil. Essa arma pode ser usada com uma ou duas mãos. Um valor de dano aparece entre parênteses com a propriedade – é o dano da arma quando usada com as duas mãos para efetuar ataques corpo-a-corpo.

Armas Improvisadas

Algumas vezes os personagens não possuem suas armas e precisam atacar com qualquer coisa que tenham ao alcance das mãos. Uma arma improvisada inclui qualquer objeto que o personagem possa empunhar com uma ou duas mãos, como um vidro quebrado, um pé de mesa, uma frigideira, uma roda de carroça ou um goblin morto.

Em muitos casos, uma arma improvisada é similar a uma arma existente e pode ser tratada como tal. Por exemplo, um pé de mesa é semelhante a uma clava. Com o consentimento do Mestre, um personagem que tenha proficiência com uma determinada arma pode usar um objeto similar como se fosse essa arma e usar seu bônus de proficiência.

Um objeto que não possua nenhuma semelhança com uma arma existente causa 1d4 de dano (o Mestre atribui o tipo de dano apropriado para o objeto). Se um personagem usar uma arma de ataque à distância para realizar um ataque corpo-a-corpo, ou arremessar uma arma corpo-a-corpo que não possua a propriedade arremesso, ela também causa 1d4 de dano. Uma arma improvisada de arremesso tem um alcance normal de 6 metros e um alcance máximo de 18 metros.

Armas de Prata

Alguns monstros que possuem imunidade ou resistência às armas não mágicas são suscetíveis a armas de prata. Aventureiros precavidos investem algumas moedas extras para cobrir suas armas com prata. Você pode cobrir com prata uma única arma ou 10 peças de munição por 100 po. Esse custo representa não apenas o preço da prata, mas o tempo e o conhecimento necessário para adicionar prata a uma arma sem deixá-la menos eficiente.

Armas Especiais

Armas com regras especiais são descritas aqui.

Lança de Montaria. Você tem desvantagem quando usar a lança longa para atacar um alvo a até 1,5 metro de você. Além disso, uma lança longa requer as duas mãos para ser empunhada quando você não está em uma montaria.

Rede. Uma criatura Grande ou menor atingida por uma rede fica impedida até se libertar. Uma rede não afeta criaturas que não possuam uma forma definida, ou criaturas Enormes ou maiores. A criatura pode usar sua ação para realizar um teste de Força CD 10 para se libertar, ou outra criatura dentro do alcance que obtiver sucesso no teste pode fazer isso por ela. Causar 5 de dano cortante à rede (CA 10) também liberta a criatura sem feri-la, encerrando o efeito e destruindo a rede. Quando você usa uma ação, ação bônus, ou reação para atacar com a rede, você pode realizar apenas um ataque, independentemente do número de ataques que você possa realizar normalmente.

Equipamento de Aventura

Esta seção descreve os itens que possuem regras especiais ou requerem mais explicações.

Ábaco. O ábaco é um instrumento de cálculo, formado por uma moldura com bastões ou arames paralelos, dispostos no sentido vertical, correspondentes cada um a uma posição digital (unidades, dezenas, etc.) e nos quais estão os elementos de contagem (fichas, bolas ou contas) que podem fazer-se deslizar livremente.

Ácido. Usando uma ação, você pode despejar o conteúdo desse vidro em uma criatura a até 1,5 metro de você, ou arremessar o vidro a até 6 metros de distância, quebrando-o no impacto. Em ambos os casos, você deve realizar um ataque à distância contra uma criatura ou objeto, tratando o ácido como uma arma improvisada. Se acertar, o alvo sofre 2d6 de dano ácido.

Armas

Nome	Preço	Dano	Peso	Propriedades
Armas Simples Corpo-a-Corpo				
Adaga	2 po	1d4 perfurante	0,5 kg	Acuidade, leve, arremesso (distância 6/18)
Azagaia	5 pp	1d6 perfurante	1 kg	Arremesso (distância 9/36)
Bordão	2 pp	1d6 concussão	2 kg	Versátil (1d8)
Clava Grande	2 pp	1d8 concussão	5 kg	Pesada, duas mãos
Foice Curta	1 po	1d4 cortante	1 kg	Leve
Lança	1 po	1d6 perfurante	1,5 kg	Arremesso (distância 6/18), versátil (1d8)
Maça	5 po	1d6 concussão	2 kg	–
Machadinha	5 po	1d6 cortante	1 kg	Leve, arremesso (distância 6/18)
Martelo Leve	2 po	1d4 concussão	1 kg	Leve, arremesso (distância 6/18)
Porrete	1 pp	1d4 concussão	1 kg	Leve
Armas Simples à Distância				
Arco Curto	25 po	1d6 perfurante	1 kg	Munição (distância 24/96), duas mãos
Beste Leve	25 po	1d8 perfurante	2,5 kg	Munição (distância 24/96), recarga, duas mãos
Dardo	5 pc	1d4 perfurante	0,1 kg	Acuidade, arremesso (distância 6/18)
Funda	1 pp	1d4 concussão	–	Munição (distância 9/36)
Armas Marciais Corpo-a-Corpo				
Alabarda	20 po	1d10 cortante	3 kg	Pesada, alcance, duas mãos
Cimitarra	25 po	1d6 cortante	1,5 kg	Acuidade, leve
Chicote	2 po	1d4 cortante	1,5 kg	Acuidade, alcance
Espada Curta	10 po	1d6 perfurante	1 kg	Acuidade, leve
Espada Grande	50 po	2d6 cortante	3 kg	Pesada, duas mãos
Espada Longa	15 po	1d8 cortante	1,5 kg	Versátil (1d10)
Glaive	20 po	1d10 cortante	3 kg	Pesada, alcance, duas mãos
Lança de Montaria	10 po	1d12 perfurante	3 kg	Alcance, especial
Lança Longa	5 po	1d10 perfurante	4 kg	Pesada, alcance, duas mãos
Maça Estrela	15 po	1d8 perfurante	2 kg	–
Machado Grande	30 po	1d12 cortante	3,5 kg	Pesada, duas mãos
Machado de Batalha	10 po	1d8 cortante	2 kg	Versátil (1d10)
Malho	10 po	2d6 concussão	5 kg	Pesada, duas mãos
Mangual	10 po	1d8 concussão	1 kg	–
Martelo de Guerra	15 po	1d8 concussão	1 kg	Versátil (1d10)
Picareta de Guerra	5 po	1d8 perfurante	1 kg	–
Rapieira	25 po	1d8 perfurante	1 kg	Acuidade
Tridente	5 po	1d6 perfurante	2 kg	Arremesso (6/18), versátil (1d8)
Armas Marciais à Distância				
Arco Longo	50 po	1d8 perfurante	1 kg	Munição (distância 45/180), pesada, duas mãos
Besta de Mão	75 po	1d6 perfurante	1,5 kg	Munição (distância 9/36), leve, recarga
Besta Pesada	50 po	1d10 perfurante	4,5 kg	Munição (distância 30/120), pesada, recarga, duas mãos
Rede	1 po	–	1,5 kg	Especial, arremesso (distância 1,5/4,5)
Zarabatana	10 po	1 perfurante	0,5 kg	Munição (distância 7,5/30), recarga

Equipamento

Item	Custo	Peso
Ábaco	2 po	1 kg
Ácido (vidro)	25 po	0,5 kg
Água benta (frasco)	25 po	0,5 kg
Algemas	2 po	2 kg
Algibeira	5 po	0,5 kg
Aljava	1 po	0,5 kg
Ampulheta	25 po	0,5 kg
Antídoto (vidro)	50 po	–
Apito de advertência	25 po	0,5 kg
Aríete portátil	4 po	17,5 kg
Armadilha de caça	5 po	12,5 kg
Arpéu	2 po	2 kg
Balança de mercador	5 po	1,5 kg
Balde	5 pc	1 kg
Barril	2 po	35 kg
Baú	5 po	12,5 kg
Bolsa de componentes	25 po	1 kg
Caixa de Fogo	5 pp	0,5 kg
Caneca	2 pc	0,5 kg
Caneta tinteiro	2 pc	–
Cantil	2 pp	2,5 kg
Cesto	4pp	1 kg
Cobertor de inverno	5 pp	1,5 kg
Corda de cânhamo (15 metros)	1 po	5 kg
Corda de seda (15 metros)	10 po	2,5 kg
Corrente (3 metros)	5 po	5 kg
Equipamento de pescaria	1 po	2 kg
Escada (3 metros)	1 pp	12,5 kg
Esferas (sacola com 1.000)	1 po	1 kg
Espelho de aço	5 po	0,25 kg
Estrepes (bolsa com 20)	1po	1 kg
Fechadura	10 po	0,5 kg
Foco arcano		
Bastão	10 po	1 kg
Cajado	5 po	2 kg
Cristal	10 po	0,5 kg
Orbe	20 po	1,5 kg
Varinha	10 po	0,5 kg
Foco druídico		
Cajado de madeira	5 po	2 kg
Ramo de visco	1 po	–
Totem	1 po	–
Varinha de teixo	10 po	0,5 kg
Fogo alquímico (frasco)	50 po	0,5 kg
Frasco	2 pc	1 kg
Garrafa de vidro	1 po	1 kg
Giz (1 peça)	1 pc	–
Grimório	50 po	1,5 kg
Jarra	4 pc	2 kg
Kit de escalada	25 po	6 kg
Kit de primeiros-socorros	5 po	1,5 kg

Item	Custo	Peso
Lâmpada	5 pp	0,5 kg
Lanterna coberta	5 po	1 kg
Lanterna furta-fogo	10 po	1 kg
Lente de aumento	100 po	–
Livro	25 po	2,5 kg
Luneta	1.000 po	0,5 kg
Manto	1 po	2 kg
Marreta	2 po	5 kg
Martelo	1 po	1,5 kg
Mochila	2 po	2,5 kg
Munição		
Balas de Funda (20)	4 pc	0,75 kg
Flechas (20)	1 po	0,5 kg
Virotes (20)	1 po	0,75 kg
Zarabatana (50)	1 po	0,5 kg
Óleo (frasco)	1 pp	0,5 kg
Pá	2 po	2,5 kg
Panela de ferro	2 po	5 kg
Papel (uma folha)	2 pp	–
Parafina	5 pp	–
Pé de cabra	2 po	2,5 kg
Pedra de amolar	1 pc	–
Perfume (frasco)	5 po	–
Pergaminho (uma folha)	1 pp	–
Picareta de minerador	2 po	5 kg
Píton	5 pc	–
Poção de cura	50 po	0,25 kg
Porta mapas ou pergaminhos	1 po	0,5 kg
Porta virotes	1 po	0,5 kg
Pregos de ferro (10)	1 po	2,5 kg
Rações de viagem (1 dia)	5 pp	1 kg
Robes	1 po	2 kg
Roldana e polia	1 po	2,5 kg
Roupas comuns	5 pp	1,5 kg
Roupas de viajante	2 po	2 kg
Roupas de entretenimento	5 po	2 kg
Roupas finas	15 po	3 kg
Sabão	2 pc	–
Saco	1 pc	0,25 kg
Saco de dormir	1 po	3,5 kg
Símbolo sagrado		
Amuleto	5 po	0,5 kg
Emblema	5 po	–
Relicário	5 po	1 kg
Sinete	5 po	–
Sino	1 po	–
Tenda para duas pessoas	2 po	10 kg
Tocha	1 pc	0,5 kg
Tinta (frasco de 30ml)	10 po	–
Vara (3 metros)	5 pc	3,5 kg
Vela	1 pc	–
Veneno básico (frasco)	100 po	–

Água Benta. Usando uma ação, você pode espalhar o conteúdo desse frasco em uma criatura a até 1,5 metro de você ou arremessar a até 6 metros, quebrando o frasco com o impacto. Em ambos os casos, você deve realizar um ataque à distância contra uma criatura alvo, tratando a água benta como uma arma improvisada. Se o alvo for um corruptor ou morto-vivo, ele sofre 2d6 de dano radiante.

Um clérigo ou paladino pode criar água benta realizando um ritual especial. O ritual leva 1 hora para ser realizado, consome 25 po de prata em pó e exige que se gaste um espaço de magia de 1º nível.

Algemas. Essas algemas de metal podem prender uma criatura Pequena ou Média. Escapar das algemas exige sucesso em um teste de Destreza CD 20. Quebrá-las exige um teste de Força CD 20 bem sucedido. Cada conjunto de algemas vem com uma chave. Sem a chave, uma criatura proficiente com ferramentas de ladrão pode abrir a fechadura das algemas com um sucesso em um teste de Destreza CD 15. As algemas têm 15 pontos de vida.

Algibeira. Uma bolsa de pano ou couro que pode armazenar até 20 munições de funda ou 50 munições de zarabatana, entre outras coisas. Para armazenar componentes de magia, veja bolsa de componentes, também descrita nessa seção.

Aljava. Uma aljava pode guardar até 20 flechas.

Antídoto. Uma criatura que beber o líquido desse vidro tem vantagem em testes de resistência contra venenos por 1 hora. O antídoto não confere nenhum benefício para mortos-vivos ou constructos.

Aríete Portátil. Você pode usar um aríete portátil para quebrar portas. Ao fazer isso, você ganha um bônus de +4 no teste de Força. Outra criatura pode ajudá-lo a usar o aríete, o que concede vantagem no teste.

Armadilha de Caça. Quando você usa sua ação para armá-la, essa armadilha forma um anel de aço com dentes serrilhados. Eles se fecham quando uma criatura pisa sobre uma placa de pressão no seu centro. A armadilha é fixada por uma pesada corrente em um objeto fixo e imóvel, como uma árvore ou um cravo enterrado no chão. Uma criatura que pisar na placa de pressão deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Destreza CD 13 ou sofrerá 1d4 de dano perfurante e para de se mover. Daí em diante, até que a criatura se liberte da armadilha, seu movimento é limitado ao comprimento da corrente (tipicamente 1 metro de comprimento). A criatura presa pode usar sua ação para fazer um teste de Força CD 13 e se libertar, ou outra criatura no alcance pode fazer o teste para libertá-la. Cada fracasso no teste causa 1 de dano perfurante à criatura presa.

Balança de Mercador. Trata-se de uma pequena balança, pratos e um sortimento adequado de pesos de até 1 kg. Com ela, você pode medir o peso exato de pequenos objetos, como metais preciosos brutos ou bens comerciais, para ajudar a determinar seu valor.

Caixa de Fogo. Esse pequeno recipiente detém uma pederneira, isqueiro e um pavio (um pano geralmente seco embebido em óleo) usado para acender uma fogueira. Usá-lo para acender uma tocha – ou qualquer outra coisa exposta a um combustível abundante – leva uma ação. Acender qualquer outro fogo leva 1 minuto

Bolsa de Componentes. Trata-se de uma pequena bolsa de couro à prova d'água que pode ser fixada em um cinto. Ela possui compartimentos para armazenar todos os componentes materiais e outros itens especiais que você precisa para lançar suas magias, exceto os componentes que possuem um custo específico (conforme indicado na descrição da magia).

Corda. A corda é feita de cânhamo ou de seda, tem 2 pontos de vida e pode ser arrebentada com um teste de Força CD 17 bem sucedido.

Corrente. Uma corrente possui 10 pontos de vida e pode ser arrebentada com um teste de Força CD 20 bem sucedido.

Equipamento de Pescaria. Este kit inclui uma vara de pesca de madeira, linha de seda, boias de cortiça, anzóis de aço, chumbadas, iscas e redes de pesca.

Esferas de Metal. Usando uma ação, você pode despejar essas minúsculas esferas de metal para cobrir a área de um quadrado de 3 metros de lado. A criatura que se mover dentro da área deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Destreza CD 10 para não cair no chão. Uma criatura que mover pela área usando metade do seu deslocamento não precisa fazer o teste de resistência.

Estrepes. Usando uma ação, você pode espalhar um único saco de estrepes para cobrir a área de um quadrado de 1,5 metro de lado. Qualquer criatura que entrar na área deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Destreza CD 15. Se falhar, para de se mover e sofre 1 de dano perfurante. Até que a criatura recupere pelo menos 1 ponto de vida, seu deslocamento de caminhada é reduzido em 3 metros. Uma criatura que se mover pela área usando metade do seu deslocamento não precisa fazer o teste de resistência.

Fechadura. A fechadura vem com chave. Sem a chave, uma criatura proficiente com ferramentas de ladrão pode abrir a fechadura com um sucesso em um teste de Destreza CD 15. O Mestre pode decidir que fechaduras melhores estão disponíveis por preços mais elevados.

PACOTES DE EQUIPAMENTO

O equipamento inicial que você recebe da sua classe inclui uma coleção de equipamentos úteis para aventurar-se, todos juntos em um pacote. O conteúdo desses pacotes é listado aqui. Se você for comprar seu equipamento inicial, você pode adquirir um pacote pelo preço apresentado, o que pode ser mais barato do que comprar os itens individualmente.

Pacote de Artista (40 po). Inclui uma mochila, um saco de dormir, duas fantasias, 5 velas, 5 dias de rações, um cantil e um kit de disfarce.

Pacote de Assaltante (16 po). Inclui uma mochila, um saco com 1.000 esferas de metal, 3 metros de linha, um sino, 5 velas, um pé de cabra, um martelo, 10 pítons, uma lanterna coberta, 2 frascos de óleo, 5 dias de rações, uma caixa de fogo e um cantil. O kit também possui 15 metros de corda de cânhamo amarrada ao lado dele.

Pacote de Aventureiro (12 po). Inclui uma mochila, um pé de cabra, um martelo, 10 pítons, 10 tochas, uma caixa de fogo, 10 dias de rações e um cantil. O kit também tem 15 metros de corda de cânhamo amarrada ao lado dele.

Pacote de Diplomata (39 po). Inclui um baú, 2 caixas para mapas ou pergaminhos, um conjunto de roupas finas, um vidro de tinta, uma caneta tinteiro, uma lâmpada, 2 frascos de óleo, 5 folhas de papel, um vidro de perfume, parafina e sabão.

Pacote de Estudioso (40 po). Inclui uma mochila, um livro de estudo, um vidro de tinta, uma caneta tinteiro, 10 folhas de pergaminho, um saquinho de areia e uma pequena faca.

Pacote de Explorador (10 po). Inclui uma mochila, um saco de dormir, um kit de refeição, uma caixa de fogo, 10 tochas, 10 dias de rações e um cantil. O kit também tem 15 metros de corda de cânhamo amarrada ao lado dele.

Pacote de Sacerdote (19 po). Inclui uma mochila, um cobertor, 10 velas, uma caixa de fogo, uma caixa de esmolas, 2 blocos de incenso, um incensário, vestes, 2 dias de rações e um cantil.

Fogo Alquímico. Esse líquido pegajoso e adesivo inflama em contado com o ar. Usando uma ação, você pode arremessar esse frasco a até 6 metros de distância, quebrando-o com o impacto. Você deve realizar um ataque à distância contra uma criatura ou objeto, tratando o fogo alquímico como uma arma improvisada. Em um sucesso, o alvo sofre 1d4 de dano de fogo no início de cada um de seus turnos. Uma criatura pode terminar esse dano usando sua ação e fazendo um teste de Destreza CD 10 para apagar as chamas.

Grimório. Essencial para os magos, um grimório é um volume encadernado em couro com 100 páginas de pergaminhos em branco, adequado para armazenar magias.

Foco Arcano. Um foco arcano é um item especial – um orbe, um cristal, um bastão, um cajado especialmente construído, uma varinha de madeira, ou algum item semelhante – projetado para canalizar o poder de magias arcanas. Um feiticeiro, bruxo ou mago podem usá-lo como um foco de conjuração, conforme descrito no capítulo 10.

Foco Druídico. Um foco druídico pode ser um ramo de visco ou azevinho, uma varinha ou cetro de teixo ou de outra madeira especial, um cajado esculpido de uma árvore viva, ou um totem adornado com penas, peles, ossos e dentes de animais sagrados. Um druida pode usar tal objeto como um foco de conjuração, conforme descrito no capítulo 10.

Kit de Escalada. Um kit de escalada inclui pítons especiais, botas com solas pontiagudas, luvas e um cinto. Você pode usar o kit de escalada como uma ação para "ancorar-se". Quando faz isso, você não pode cair mais de 7,5 metros a partir do ponto onde se ancorou, e não pode subir mais de 7,5 metros de distância desse ponto, sem desfazer a âncora.

Kit de Primeiros Socorros. Esse kit é uma bolsa de couro contendo ataduras, pomadas e talas. O kit possui material suficiente para dez usos. Usando uma ação, você pode gastar um uso do kit para estabilizar uma criatura que tenha 0 pontos de vida, sem a necessidade de realizar um teste de Sabedoria (Medicina).

Kit de Refeição. Essa caixa de metal contém um copo e talheres simples. A caixa se desmonta no meio, um lado pode ser utilizado como uma panela para cozinhar e o outro como um prato ou uma tigela rasa.

Lâmpada. Uma lâmpada lança luz plena em um raio de 4,5 metros e penumbra por mais 9 metros. Uma vez acesa, a lâmpada queima por 6 horas usando um frasco de óleo (500 ml).

Lanterna Coberta. Uma lanterna coberta lança luz plena em um raio de 9 metros e penumbra por mais 9 metros. Uma vez acesa, ela queima por 6 horas usando um frasco de óleo (500 ml). Usando uma ação, você pode abaixar a cobertura, reduzindo a claridade para penumbra em um raio de 1,5 metro.

Lanterna Furta-Fogo. Uma lanterna furta-fogo lança luz plena em um cone de 18 metros e penumbra por mais 18 metros. Uma vez acesa, ela queima por 6 horas usando um frasco de óleo (500 ml).

Lente de Aumento. Essa lente permite ver pequenos objetos mais de perto. Ela também é útil como um substituto da pederneira e isqueiro para acender fogo. Usar uma lupa para acender fogo necessita de luz tão brilhante como a luz do sol para focar, um pavio e cerca de 5 minutos. Uma lente de aumento concede vantagem em qualquer teste de habilidade feito para avaliar ou inspecionar um item que é pequeno ou muito detalhado.

Luneta. Objetos vistos através de uma luneta são ampliados até o dobro do seu tamanho.

Livro. Um livro pode conter poesia, relatos históricos, informações relativas a um campo particular de sabedoria, diagramas e notas sobre engenhocas gnômicas, ou qualquer outra coisa que possa ser representada usando texto ou imagens. Um livro com magias é um grimório, também descrito nessa seção.

Óleo. Geralmente vem em um frasco de argila que contém 500 ml. Usando uma ação, você pode espirrar o óleo desse frasco em uma criatura a até 1,5 metro de você

ou arremessar a até 6 metros, quebrando-o com o impacto. Você deve realizar um ataque à distância contra uma criatura ou objeto, tratando o óleo como uma arma improvisada. Com um sucesso, o alvo é coberto de óleo. Se o alvo sofrer qualquer dano flamejante antes do óleo secar (depois de 1 minuto), a criatura sofre 5 de dano flamejante adicional pela queima do óleo. Você também pode derramar um frasco de óleo no chão para cobrir uma área de um quadrado de 1,5 metro de lado, desde que a superfície esteja nivelada. Se aceso, o óleo queima por 2 rodadas e causa 5 de dano flamejante a qualquer criatura que entrar na área ou terminar seu turno dentro da área. Uma criatura pode sofrer esse dano apenas uma vez por turno.

Pé de Cabra. Usar um pé de cabra concede vantagem nos testes de Força onde uma alavanca possa ser aplicada.

Poção de Cura. Um personagem que beber o líquido vermelho mágico deste frasco recupera 2d4+2 pontos de vida. Beber ou administrar uma poção exige uma ação.

Porta Virotes. Esse estojo de madeira pode armazenar até 20 virotes de besta.

Porta Mapas ou Pergaminhos. Esse estojo cilíndrico de couro pode armazenar até 10 folhas de papel enroladas ou 5 folhas de pergaminhos enroladas.

Rações de Viagem. Rações de viajem consistem em alimentos desidratados adequados para viagens longas, incluindo carne seca, frutas secas, bolachas e nozes.

Roldana e Polia. Um conjunto de roldanas com um cabo entre elas e um gancho para fixar aos objetos, a roldana e polia permitem içar até quatro vezes o peso que você ergueria normalmente.

Símbolo Sagrado. Um símbolo sagrado é a representação de uma divindade ou um panteão. Pode ser um amuleto com o símbolo de uma divindade, um símbolo talhado cuidadosamente ou encrustado como um emblema em um escudo ou até mesmo uma caixa pequena que guarda um fragmento de uma relíquia sagrada. O apêndice B lista os símbolos comumente associados a muitas divindades no multiverso. Um clérigo ou paladino pode usar um símbolo sagrado como um foco de conjuração, como descrito no capítulo 10. Para usar o símbolo dessa forma, o conjurador precisa segurá-lo em uma mão, usa-lo visivelmente ou hostenta-lo em seu escudo.

Tenda. Um abrigo simples e portátil que acomoda duas pessoas.

Tocha. A tocha queima por 1 hora, fornecendo luz plena em um raio de 6 metros e penumbra por mais 6 metros. Se você realizar um ataque corpo-a-corpo com uma tocha acesa e acertar, causa 1 de dano flamejante.

Vela. Por uma hora, a vela emana luz plena em um raio de 1,5 metro e penumbra por mais 1,5 metro.

Veneno Básico. Você pode usar o veneno contido nesse vidro para cobrir a lâmina de uma arma cortante ou perfurante ou até três peças de munição. Aplicar o veneno leva uma ação. Uma criatura atingida pela arma ou munição envenenada deve obter sucesso em um teste de resistência de Constituição CD 10 ou sofrerá 1d4 de dano de veneno. Uma vez aplicado, o veneno retém sua potência durante 1 minuto antes de secar.

CAPACIDADE DE RECIPIENTES

Recipiente	Capacidade
Algibeira	15 cm³ /3 kg de equipamentos
Balde	12 litros/15 cm³ sólido
Barril	160 litros/1,2 m³ sólido
Baú	3,5 m³/150 kg de equipamentos
Caneca	500 ml
Cantil	2 litros
Cesto	60 cm³/20 kg de equipamentos
Frasco	120 ml
Garrafa	750 ml
Jarra	5 litros
Mochila*	30 cm³/15 kg de equipamentos
Panela de Ferro	4 litros
Saco	30 cm³/13kg de equipamentos

* Você pode prender itens como um saco de dormir e um rolo de corda do lado de fora da mochila.

Ferramentas

A ferramenta ajuda o personagem a fazer algo que não poderia fazer de outra maneira, como um ofício ou para reparar um item, falsificar um documento ou abrir uma fechadura. A raça, classe, antecedente ou talentos concedem proficiência com certas ferramentas. Proficiência com uma ferramenta permite adicionar o bônus de proficiência em qualquer teste de habilidade que você realizar usando essa ferramenta. O uso da ferramenta não está vinculado a uma única habilidade, uma vez que a proficiência com uma ferramenta representa o conhecimento mais abrangente de sua utilização. Por exemplo, o Mestre pode pedir a você que realize um teste de Destreza para entalhar um detalhe refinado com suas ferramentas de escultor, ou um teste de Força para fazer o mesmo, mas em uma madeira mais dura.

Ferramentas

Item	Custo	Peso
Ferramentas de artesão		
Ferramentas de carpinteiro	8 po	3 kg
Ferramentas de cartógrafo	15 po	3 kg
Ferramentas de costureiro	1 po	2,5 kg
Ferramentas de coureiro	5 po	2,5 kg
Ferramentas de entalhador	1 po	2,5 kg
Ferramentas de ferreiro	20 po	4 kg
Ferramentas de funileiro	50 po	5 kg
Ferramentas de joalheiro	25 po	1 kg
Ferramentas de oleiro	10 po	1,5 kg
Ferramentas de pedreiro	10 po	4 kg
Ferramentas de pintor	10 po	2,5 kg
Ferramentas de sapateiro	5 po	2,5 kg
Ferramentas de vidreiro	30 po	2,5 kg
Suprimentos de alquimista	50 po	4 kg
Suprimentos de cervejeiro	20 po	4,5 kg
Suprimentos de caligrafia	10 po	2,5 kg
Utensílios de cozinheiro	1 po	4 kg
Ferramentas de navegação	25 po	1 kg
Ferramentas de ladrão	25 po	0,5 kg
Instrumento musical		
Alaúde	35 po	1 kg
Flauta	2 po	0,5 kg
Flauta de pã	12 po	1 kg
Gaita de foles	30 po	3 kg
Lira	30 po	1 kg
Oboé	2 po	0,5 kg
Tambor	6 po	1,5 kg
Trombeta	3 po	1 kg
Violino	30 po	3 kg
Xilofone	25 po	5 kg
Kit de disfarce	25 po	1,5 kg
Kit de falsificação	15 po	2,5 kg
Kit de herbalismo	5 po	1,5 kg
Kit de jogo		
Baralho de cartas	5 pp	–
Conjunto de dados	1 pp	–
Jogo dos três dragões	5 po	–
Xadrez do dragão	1 po	0,25 kg
Kit de venenos	50 po	1 kg
Veículos (terrestres e aquáticos)	*	*

* Veja a seção "Montarias e Veículos".

Ferramentas de Artesão. Essas ferramentas especiais incluem os itens necessários para executar um ofício ou profissão. A tabela mostra exemplos dos tipos mais comuns de ferramentas, cada um fornecendo itens relacionados a um único ofício. Proficiência com um conjunto de ferramentas de artesão permite adicionar o bônus de proficiência para quaisquer testes de habilidade que você fizer usando as ferramentas de seu ofício. Cada tipo de ferramentas de artesão requer uma proficiência em separado.

Ferramentas de Ladrão. Esse conjunto de ferramentas inclui uma pequena pasta, um conjunto de chaves mestras, um pequeno espelho montado em uma alça de metal, um conjunto de tesouras de lâminas estreitas e um par de alicates. Proficiência com essas ferramentas permite adicionar o bônus de proficiência para quaisquer testes de habilidade que você fizer para desarmar armadilhas ou abrir fechaduras.

Ferramentas de Navegador. Esse conjunto de instrumentos é usado para navegação no mar. Proficiência com as ferramentas de navegador permite traçar um curso de navio e seguir cartas de navegação. Além disso, essas ferramentas permitem que você adicione seu bônus de proficiência para qualquer teste de habilidade que fizer para não se perder no mar.

Instrumento Musical. Vários dos tipos mais comuns de instrumentos musicais são mostrados na tabela como exemplos. Se você possuir proficiência com um determinado instrumento musical, você pode adicionar seu bônus de proficiência para quaisquer testes de habilidade que fizer para tocar música com o instrumento. Cada tipo de instrumento musical exige uma proficiência em separado.

Kit de Disfarce. Essa bolsa de cosméticos, tintura de cabelo e pequenos adereços permite criar disfarces que mudam sua aparência física. Proficiência com este kit permite adicionar o bônus de proficiência para quaisquer testes de habilidade que você fizer para criar um disfarce visual.

Kit de Falsificação. Essa pequena caixa contém uma variedade de papéis e pergaminhos, canetas e tintas, selos e lacres, folha de ouro e prata, e outros suprimentos necessários para criar falsificações convincentes de documentos físicos. Proficiência com esse kit permite adicionar o bônus de proficiência para quaisquer testes de habilidade que você fizer para criar uma falsificação de um documento físico.

Kit de Herbalismo. Esse kit contém uma variedade de instrumentos, como alicates, almofariz e pilão, e bolsas e frascos utilizados pelos herbalistas para criar remédios e poções. Proficiência com este kit permite adicionar o bônus de proficiência para quaisquer testes de habilidade que você fizer para identificar ou aplicar ervas. Além disso, a proficiência com esse kit é necessária para criar antídotos e poções de cura.

Kit de Jogo. Esse item abrange uma ampla gama de peças de jogo, incluindo dados e baralhos de cartas (para jogos como Três Dragões). Alguns exemplos comuns são exibidos na tabela Ferramentas, mas existem outros tipos de conjuntos de jogos. Se você for proficiente com um conjunto de jogos, pode adicionar seu bônus de proficiência nos testes de habilidade que realizar usando esse conjunto. Cada tipo de conjunto de jogo exige uma proficiência em separado.

Kit de Venenos. O kit de venenos inclui os frascos, produtos químicos e outros equipamentos necessários para a criação de venenos. Proficiência com esse kit permite adicionar o bônus de proficiência para quaisquer testes de habilidade que você fizer para criar ou utilizar venenos.

Montarias e Veículos

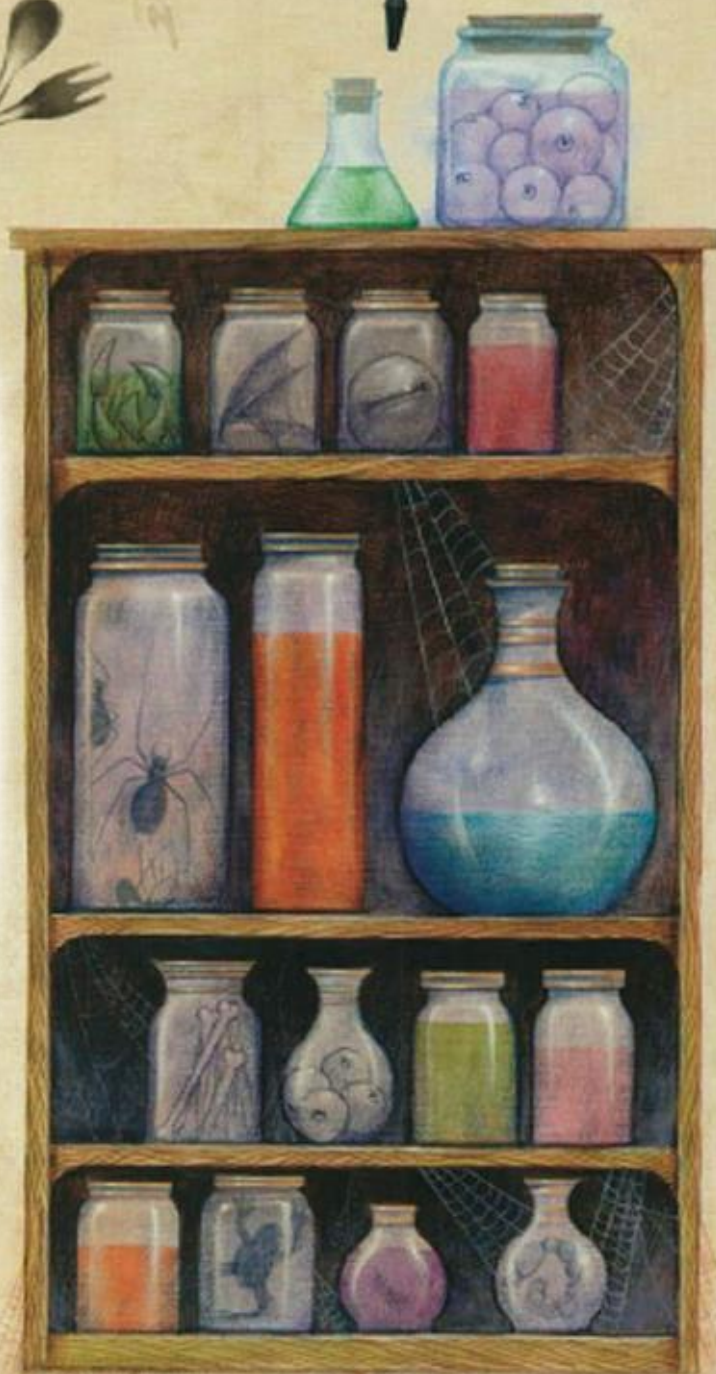
Uma boa montaria pode ajudar você a mover-se mais rapidamente através de áreas selvagens, mas seu objetivo principal é carregar os equipamentos que o deixariam mais lento. A tabela Montarias e Outros Animais mostra o deslocamento de cada animal e sua capacidade de carga básica.

Um animal puxando uma carruagem, carroça, biga, trenó ou vagão pode carregar um peso equivalente a até cinco vezes sua capacidade de carga básica, incluindo o peso do veículo. Se vários animais puxarem o mesmo veículo, eles podem somar sua capacidade de carga.

Montarias diferentes das que são listadas aqui existem nos mundos de D&D, mas são raras e normalmente não estão disponíveis para compra. Elas incluem montarias voadoras (pégasos, grifos, hipogrifos e animais semelhantes) e mesmo montarias aquáticas (cavalos marinhos gigantes, por exemplo). Adquirir tais montarias muitas vezes significa proteger um ovo e criar a criatura você mesmo, fazer uma barganha com uma entidade poderosa ou negociar com a própria montaria.

Armadura de Montaria. Projetada para proteger a cabeça, pescoço, tórax e o corpo do animal. Qualquer tipo de armadura mostrada na tabela Armadura nesse capítulo pode ser comprada para montaria. O custo é quatro vezes maior que a armadura equivalente feita para humanoides e possuem o dobro do peso.

Sela. Uma sela militar prende o cavaleiro, ajudando-o a se manter-se sentado em sua montagem durante uma batalha. Ela concede vantagem em qualquer teste que você fizer para manter-se montado. Uma sela exótica é necessária para montar qualquer montaria aquática ou voadora.

Proficiência com Veículos. Se você possuir proficiência com um certo tipo de veículo (terrestre ou aquático), você pode adicionar seu bônus de proficiência em qualquer teste que fizer para controlar esse tipo de veículo em circunstâncias difíceis.

Embarcações a Remo. Barcos de quilha e barcos a remo são usados em lagos e rios. Se eles estiverem a favor da corrente, o deslocamento da corrente (tipicamente 5 km/h) é adicionado ao deslocamento do barco. Esses veículos não podem ser remados contra qualquer correnteza mais forte, mas podem ser puxados por animais de tração nas margens. Um barco a remo pesa 45 kg, no caso dos aventureiros desejarem carregá-lo sobre a terra.

Montarias e Outros Animais

Item	Custo	Deslocamento	Capacidade de Carga
Burro ou mula	8 po	12m	210 kg
Camelo	50 po	15m	240 kg
Cavalo de guerra	400 po	18m	270 kg
Cavalo de montaria	75 po	18m	220 kg
Cavalo pesado	50 po	12m	270 kg
Elefante	200 po	12m	660 kg
Mastim	25 po	12m	100 kg
Pônei	30 po	12m	115 kg

Arreios, Selas e Veículos de Tração

Item	Custo	Peso
Alforje	4 po	4 kg
Armadura de montaria	X4	X2
Biga	250 po	50 kg
Carroça	15 po	100 kg
Carruagem	100 po	300 kg
Estábulo	5 pp	–
Freio e rédea	2 po	0,5 kg
Ração (1 dia)	5 pc	5 kg
Sela		
Compacta	5 po	7,5 kg
Exótica	60 po	20 kg
Militar	20 po	15 kg
Viagem	10 po	12,5 kg
Trenó	20 po	150 kg

Veículos Aquáticos

Item	Custo	Velocidade
Barco de quilha	3.000 po	1,5 km/h
Barco a remo	50 po	2 km/h
Dracar	10.000 po	5 km/h
Galera	30.000 po	6,5 km/h
Navio de guerra	25.000 po	4 km/h
Veleiro	10.000 po	3 km/h

Comércio de Bens

A maioria das riquezas não é medida em moedas. Elas são medidas em gado, grãos, terra, direitos de cobrar impostos ou direitos sobre os recursos (como uma mina ou uma floresta).

Guildas, nobres e a realeza regulam o comércio. Companhias privilegiadas possuem os direitos para conduzir trocas comerciais ao longo de certas rotas, enviar navios mercantes de vários portos ou têm a concessão de comprar e vender bens específicos. As guildas definem preços para os bens ou serviços que controlam e determinam quem pode ou não pode oferecer esses produtos e serviços. Mercadores geralmente trocam bens comerciais sem o uso de moeda. A tabela Escambo mostra o valor dos bens comumente trocados.

Escambo

Custo	Bem
1 pc	0,5 kg de trigo
2 pc	0,5 kg de farinha ou uma galinha
5 pc	0,5 kg de sal
1 pp	0,5 kg de ferro ou 1 m^2 de lona
5 pp	0,5 kg de cobre ou 1 m^2 de tecido de algodão
1 po	0,5 kg de gengibre ou uma cabra
2 po	0,5 kg de canela ou pimenta, ou uma ovelha
3 po	0,5 kg de cravos ou um porco
5 po	0,5 kg de prata ou 1 m^2 de linho
10 po	1 m^2 de seda ou uma vaca
15 po	0,5 kg de açafrão ou um boi
50 po	0,5 kg de ouro
500 po	0,5 kg de platina

Despesas

Quando não está descendo para as profundezas da terra, explorando ruínas repletas de tesouros perdidos ou entrando em guerra contra a escuridão invasora, os aventureiros enfrentam realidades mais mundanas. Mesmo em um mundo fantástico, as pessoas precisam satisfazer necessidades básicas, como abrigo, alimento e roupas. Essas coisas custam dinheiro, embora alguns estilos de vida custem mais do que outros.

Despesas de Estilo de Vida

As despesas de estilo de vida fornecem uma maneira simples de explicar o custo de vida em um mundo de fantasia. O estilo de vida cobre as acomodações, comida, bebida e todas as outras necessidades dos personagens. Além disso, as despesas cobrem o custo de manutenção do equipamento para que o personagem possa estar pronto quando as próximas aventuras começarem.

No início de cada semana ou mês (à sua escolha), determine um estilo de vida a partir da tabela Despesas de Estilo de Vida e pague o preço para sustentar esse estilo de vida. Os preços indicados são por dia, então se você deseja calcular o custo de seu estilo de vida escolhido por um período de trinta dias, multiplique o preço listado por 30. O estilo de vida pode mudar de um período para o outro, com base nos recursos que você tem à sua disposição, ou mantenha o mesmo estilo de vida ao longo da carreira do seu personagem.

A escolha do estilo de vida do personagem pode ter consequências. Manter um estilo de vida rico pode ajudá-lo a fazer contatos com os ricos e poderosos, mas o personagem corre o risco de atrair ladrões. Da mesma forma, viver de forma desleixada pode ajudar a evitar os criminosos, mas é improvável que você faça conexões poderosas.

Despesas de Estilo de Vida

Estilo de Vida	Preço/dia
Miserável	–
Esquálido	1 pp
Pobre	2 pp
Modesto	1 po
Confortável	2 po
Rico	4 po
Aristocrático	10 po no mínimo

Miserável. Você vive em condições desumanas. Sem lugar para chamar de lar, você se abriga onde quer que possa, esgueirando-se em celeiros, aconchegando-se em caixas velhas e contando com as boas graças de pessoas melhores do que ele. Um estilo de vida miserável apresenta perigos abundantes. A violência, as doenças e a fome o seguem aonde quer que você vá. Outras pessoas miseráveis cobiçam sua armadura, armas e equipamentos de aventureiro, que representam uma fortuna para seus padrões. Você está abaixo da maioria das pessoas.

Esquálido. Você vive em um estábulo com goteiras, uma cabana com piso enlameado fora da cidade ou em uma pensão infestada de vermes na pior parte da cidade. Você tem abrigo dos elementos, mas vive em um ambiente de desespero e muitas vezes violento, em lugares repletos de doenças, fome e desgraça. Você está abaixo da maioria das pessoas e tem poucas proteções legais. A maioria das pessoas nesse nível de vida sofreu um terrível contratempo. Eles podem ser perturbados, marcados como exilados ou sofrem de alguma doença.

Pobre. Um estilo de vida pobre significa sobreviver sem os confortos disponíveis em uma comunidade estável. Comida e alojamentos simples, roupas surradas e condições imprevisíveis são suficientes, embora provavelmente seja uma experiência desagradável. Suas acomodações podem ser um quarto em um cortiço ou na sala comum acima de uma taverna. Você se beneficia de algumas proteções legais, mas ainda tem de lidar com a violência, o crime e a doença. As pessoas nesse nível de vida tendem a ser trabalhadores não qualificados, vendedores de rua, traficantes, ladrões, mercenários e outros tipos de má reputação.

Modesto. Um estilo de vida modesto o mantém fora das favelas e garante a manutenção de seu equipamento. Você vive em uma parte mais antiga da cidade, aluga um quarto em uma pensão, estalagem ou templo. Você não passa fome ou sede, e suas condições de vida são limpas, embora simples. As pessoas comuns que vivem estilos de vida modestos incluem soldados com suas famílias, trabalhadores, estudantes, sacerdotes, alguns magos e afins.

Confortável. A escolha de um estilo de vida confortável significa que você pode pagar a roupa mais agradável e pode facilmente manter o seu equipamento. Você mora em uma pequena casa de campo em um bairro de classe média ou em uma sala privada em uma bela hospedaria. O estilo de vida confortável está associado a mercadores, comerciantes qualificados e oficiais militares.

Rico. A escolha de um estilo de vida rico significa ter uma vida de luxo, mas você pode não ter alcançado esse status social através de heranças da nobreza ou realeza. Você vive um estilo de vida comparável ao de um comerciante bem-sucedido, um servo favorecido da realeza ou o proprietário de algumas pequenas empresas. Você tem alojamentos respeitáveis, geralmente uma casa espaçosa em uma boa parte da cidade ou uma suíte confortável em uma bela hospedaria. Você provavelmente tem uma pequena equipe de funcionários.

Aristocrático. Você vive uma vida de abundância e conforto. Você circula entre os grupos de pessoas mais poderosas da comunidade. Possui uma excelente hospedagem, talvez uma casa na melhor parte da cidade ou quartos na melhor hospedaria. Você janta nos melhores restaurantes, contrata o alfaiate mais habilidoso e elegante, e tem servos que atendem todas as suas necessidades. Você recebe convites para as reuniões sociais dos ricos e poderosos, e passa as noites na companhia de políticos, líderes da guilda, sumos sacerdotes e nobreza. Você também deve lidar com os mais altos níveis de engano e traição. Quanto mais rico você for, maior é a chance de você ser atraído pela intriga política como um peão ou participante.

Comida, Bebida e Hospedagem

A tabela Comida, Bebida e Hospedagem mostra os preços para itens alimentícios individuais e hospedagem para uma única noite. Estes preços estão incluídos em suas despesas totais de estilo de vida.

Comida, Bebida e Hospedagem

Item	Custo
Acomodação em estalagem (diária)	
Esquálida	7 pc
Pobre	1 pp
Modesta	5 pp
Confortável	8 pp
Rica	2 po
Aristocrática	4 po
Banquete (por pessoa)	10 po
Carne, pedaço	3 pp
Cerveja	
Galão	2 pp
Caneca	4 pc
Pão, pedaço	2 pc
Queijo, pedaço	1 pp
Refeição (diária)	
Esquálida	3 pc
Pobre	6 pc
Modesta	3 pp
Confortável	5 pp
Rica	8 pp
Aristocrática	2 po
Vinho	
Comum (jarra)	2 pp
Fino (garrafa)	10 po

AUTOSSUFICIÊNCIA

As despesas e estilos de vida descritos neste capítulo assumem que você está gastando seu tempo entre aventuras na cidade, valendo-se de todos os serviços que puder pagar - pagar por comida e abrigo, pagando pessoas da cidade para afiar sua espada, reparar sua armadura e assim por diante. Alguns personagens, porém, podem preferir gastar seu tempo longe da civilização, se autossustentado em estado selvagem através da caça, da coleta e reparando seu próprio equipamento.

Manter esse tipo de estilo de vida não requer que o personagem gaste qualquer moeda, mas é demorado. Se o personagem gastar seu tempo entre aventuras no exercício de uma profissão, conforme descrito no capítulo 8, ele pode suprir o equivalente a um estilo de vida pobre. Proficiência na perícia Sobrevivência permite a você viver o equivalente a um estilo de vida confortável.

SERVIÇOS

Aventureiros podem pagar personagens do Mestre para ajudá-los ou agirem em seu nome em uma variedade de circunstâncias. A maioria desses serviçais têm habilidades bastante comuns, enquanto outros são mestres de um ofício ou arte, e bem poucos são especialistas com habilidades de aventureiros especializados.

Alguns dos tipos mais básicos de serviçais aparecem na tabela Serviços. Outros serviçais comuns incluem uma ampla variedade de trabalhadores. Aqueles listados habitam uma típica vila ou cidade, e os aventureiros podem pagar para que executem uma tarefa específica. Por exemplo, um mago pode pagar um carpinteiro para construir um baú elaborado (e sua réplica em miniatura) para uso na magia *arca secreta de Leomund*. Um guerreiro pode encomendar a um ferreiro a forja de uma espada especial. Um bardo pode pagar um alfaiate para fazer uma roupa requintada para sua próxima apresentação perante um duque.

Outros serviçais oferecem serviços mais especializados ou perigosos. Soldados mercenários pagos para ajudar os aventureiros a derrotar um exército hobgoblin são serviçais, como são os sábios contratados para pesquisar conhecimento antigo ou esotérico. Se um aventureiro de alto nível estabelece algum tipo de fortaleza, ele pode contratar toda uma equipe de funcionários e agentes para administrar o local, desde um castelão ou mordomo, até os trabalhadores braçais que mantém o estábulo limpo. Esses serviçais muitas vezes desfrutam de um contrato de longo prazo que inclui um lugar para viver dentro da fortaleza, como parte da remuneração oferecida.

SERVIÇOS

Serviço	Pagamento
Condutor	
Dentro da cidade	1 pc
Entre cidades	2 pc por km
Mensageiro	1 pc por km
Passagem de navio	6 pc por km
Pedágio	1 pc
Serviçal	
Destreinado	2 pp por dia
Treinado	2 po por dia

Serviçais qualificados incluem qualquer pessoa contratada para realizar um serviço que envolve uma proficiência (incluindo arma, ferramenta ou perícia): um mercenário, artesão, escrivão e assim por diante. O pagamento corresponde a um mínimo, mas alguns mercenários especialistas exigem um pagamento mais alto. Serviçais não qualificados são contratados para o trabalho braçal que não requer nenhuma habilidade especial e pode incluir operários, porteiros, empregados domésticos e trabalhadores similares.

SERVIÇOS DE CONJURAÇÃO

Pessoas que são capazes de conjurar magias não se enquadram na categoria de serviçais comuns. Talvez seja possível encontrar alguém disposto a conjurar uma magia em troca de moedas ou favores, algo bastante raro de acontecer e não existem taxas de pagamento estabelecidas. Como regra geral, quanto maior o nível da magia desejada, mais difícil é encontrar alguém que possa conjurá-la e mais caro é o serviço.

Contratar alguém para conjurar uma magia relativamente comum de 1º ou 2º nível, tais como *curar ferimentos* ou *identificação* é bastante fácil em uma cidade ou vila, e pode custar entre 10 e 50 po (mais o custo de todos os componentes materiais). Encontrar alguém capaz e disposto a conjurar uma magia de nível superior pode envolver viajar para uma cidade grande, talvez uma que possua uma universidade ou templo proeminente. Uma vez encontrado, ele ainda pode pedir um serviço em vez de pagamento – o tipo de serviço que somente aventureiros podem realizar, tais como a recuperação de um item raro de um local perigoso ou atravessar uma região selvagem infestada de monstros para entregar algo importante em um vilarejo distante.

BUGIGANGAS

Quando construir seu personagem, você pode rolar uma vez na tabela Bugigangas para receber uma bugiganga, um item simples, levemente misterioso. O Mestre também pode se utilizar dessa tabela. Ela pode ajudá-lo a completar a descrição de uma sala ou preencher os bolsos de algumas criaturas.

Bugigangas

d100	Bugiganga
01	Uma mão de goblin mumificada
02	Um pedaço de cristal que brilha ao luar
03	Uma moeda de ouro de uma terra desconhecida
04	Um diário escrito em um idioma que você desconhece
05	Um anel de bronze que nunca perde o brilho
06	Uma velha peça de xadrez feita de vidro
07	Um par de dados feitos com ossos de falange, cada um com o símbolo de um crânio na sexta face
08	Um pequeno ídolo de uma criatura horripilante que faz você ter pesadelos se deixado próxima durante o sono
09	Um cordão com 4 dedos élficos mumificados
10	Um acordo por uma parcela de terra em um reino que você não conhece
11	Um bloco de 30 gramas de um material desconhecido
12	Uma pequena boneca de pano espetada com várias agulhas
13	Um dente de uma fera desconhecida
14	Uma escama enorme, talvez de um dragão
15	Uma pena verde brilhante
16	Uma velha carta de adivinhação com sua aparência
17	Um orbe de vidro preenchido com uma fumaça que está sempre em movimento
18	Um ovo de 0,5 kg com uma casca vermelha lustrosa
19	Um tubo que solta bolhas
20	Uma jarra de vidro com um estranho pedaço de carne flutuando em conserva
21	Uma pequena caixa de música feita por gnomos e que toca uma melodia que você recorda vagamente da sua infância
22	Uma pequena estátua de madeira de um halfling presunçoso
23	Um orbe de bronze crivado com estranhas runas
24	Um disco de pedra multicolorido
25	Um ícone miúdo de um corvo prateado
26	Um saquinho contendo 47 dentes de humanoide, um dos quais está apodrecido
27	Um fragmento de obsidiana que sempre está quente ao toque
28	Um osso de garra de dragão pendendo de um simples cordão de couro
29	Um par de meias velhas
30	Um livro em branco, suas páginas se recusam a segurar tinta, giz, grafite, qualquer outra substância ou marcação
31	Uma insígnia de prata no formato de uma estrela de cinco pontas
32	Uma faca pertencida a um parente
33	Um pote de vidro cheio de unhas cortadas
34	Um dispositivo retangular de metal com dois pequenos recipientes em um dos lados e que expele faíscas se molhado
35	Uma luva de humanoide, branca com lantejoulas
36	Uma vestimenta com cem pequenos bolsos
37	Um pequeno bloco de pedra que não pesa
38	Um diminuto porta-retratos com o desenho de um goblin
39	Um vidro vazio que cheira a perfume quando aberto
40	Uma pedra preciosa que se parece com carvão para todos, exceto você
41	Um pedaço de couro de um antigo estandarte
42	Uma insígnia de patente de um legionário perdido
43	Um pequeno sino de prata sem o badalo
44	Um canário mecânico dentro de uma lamparina gnômica
45	Um pequeno baú construído com a aparência de diversos pés no fundo
46	Uma sprite morta dentro de uma garrafa de vidro transparente
47	Uma lata de metal que não abre, mas emite sons como se estivesse cheia de líquido, areia, aranhas ou vidro quebrado (à sua escolha)
48	Um orbe de vidro cheio d'água, aonde nada um pequeno peixe dourado mecânico
49	Uma colher de prata com um "M" gravado na ponta do cabo
50	Um apito feito de uma madeira dourada

d100	Bugiganga
51	Um escaravelho morto do tamanho da sua palma
52	Dois soldadinhos de brinquedo, um deles sem a cabeça
53	Uma pequena caixa repleta de botões de diferentes tamanhos
54	Uma vela que não pode ser acesa
55	Uma pequena gaiola sem porta
56	Uma chave velha
57	Um indecifrável mapa do tesouro
58	A empunhadura de uma espada quebrada
59	Um pé de coelho
60	Um olho de vidro
61	Um camafeu esculpido à semelhança de uma pessoa horrível
62	Um crânio de prata do tamanho de uma moeda
63	Uma máscara de alabastro
64	Um incenso negro em forma de pirâmide com péssimo odor
65	Uma touca de dormir que quando vestida concede a você sonos agradáveis
66	Um único estrepe feito de osso
67	A armação de um monóculo feita de ouro
68	Um cubo de 0,025 metros de lado, cada lado pintado com uma cor diferente
69	Uma maçaneta de cristal
70	Um saquinho cheio de um pó rosa
71	Uma das metades de um pergaminho que continha uma bela canção escrita em notas musicais
72	Um brinco de prata na forma de uma lágrima, feito a partir de uma lágrima de verdade
73	A casca de um ovo pintada com cenas de sofrimento humano em perturbadores detalhes
74	Um leque, que ao ser aberto revela o desenho de um gato
75	Um conjunto de canos de osso
76	Um trevo de quatro folhas prensado dentro de um livro que discute etiqueta e boas maneiras
77	Um pergaminho sobre o qual está desenhada uma complexa engenhoca mecânica

d100	Bugiganga
78	Uma bainha ricamente ornamentada, na qual não cabe nenhum tipo de lâmina que você já tenha encontrado
79	O convite de uma festa aonde aconteceu um assassinato
80	Um pentagrama de bronze com uma marca d'água de cabeça de rato no centro
81	Um lenço de cor púrpura bordado com o nome de um poderoso arquimago
82	Metade da planta de um templo, castelo ou alguma outra estrutura
83	Um pedaço de pano que ao ser desdobrado se transforma em uma elegante capa
84	Um recibo de depósito de uma distante cidade
85	Um diário faltando sete páginas
86	Uma tabaqueira prateada com uma gravura na parte superior, onde se lê “sonhos”
87	Um símbolo sagrado de ferro devoto a um deus desconhecido
88	Um livro contando a história de um lendário herói, de sua ascensão à queda, com o último capítulo faltando
89	Um frasco de sangue de dragão
90	Uma antiga flecha de estilo élfico
91	Uma agulha que não se pode entortar
92	Um broche ornamentado com detalhes anões
93	Uma garrafa de vinho vazia, com a etiqueta: "O Mago da Adega, Aperto do Dragão Vermelho, 331422-W"
94	Um mosaico de superfície vítrea colorida
95	Um camundongo petrificado
96	Uma bandeira negra de piratas, adornada com um crânio de dragão e ossos cruzados
97	Um caranguejo, ou aranha, bem pequeno e mecânico que se move quando não está sendo observado
98	Uma jarra de vidro cheia de banha, com uma etiqueta que diz: "Graxa de Grifo"
99	Uma caixa de madeira, com fundo de cerâmica, que contém um pequeno verme com duas cabeças, uma de cada lado do corpo
100	Uma urna de metal que contém as cinzas de um herói

CAPÍTULO 6: OPÇÕES DE PERSONALIZAÇÃO

COMBINAÇÃO DE VALORES DE HABILIDADE, RAÇA, classes e antecedentes definem as capacidades do seu personagem no jogo e, os detalhes pessoais que você criou, diferenciam seu personagem de todos os outros personagens. Mesmo dentro da sua classe e raça, você terá opções de afinar o que seu personagem é capaz de fazer. Mas, esse capítulo é para jogadores que – com a permissão do Mestre – querem dar um passo adiante.

Esse capítulo define dois conjuntos opcionais de regras para personalizar seu personagem: multiclasse e talentos. Multiclasse permite que você combine duas classes juntas e os talentos são opções especiais que você pode escolher, ao invés de incrementar seus valores de habilidade, à medida que você ganha níveis. Seu Mestre decide quais dessas opções estão disponíveis na campanha.

MULTICLASSE

Multiclasse permite que você ganhe níveis em múltiplas classes. Fazer isso, permite que você misture as habilidades dessas classes para conceber um conceito de personagem que poderia não ser refletido em uma das opções de classe padrão.

Com essa regra, você tem a opção de ganhar um nível em uma nova classe sempre que você avançar de nível, ao invés de ganhar um nível da sua classe atual. Seus níveis em todas as classes são somados para determinar seu nível de personagem. Por exemplo, se você tiver três níveis de mago e dois de guerreiro, você será um personagem de 5° nível.

À medida que você avança de nível, você pode permanecer, primariamente, um membro da sua classe original, com alguns níveis em outra classe, ou você pode mudar de curso completamente, nunca mais evoluindo a classe que você deixou pra trás. Você pode, até mesmo, começar a progredir em uma terceira ou quarta classe. Comparando com um personagem de única classe do mesmo nível, você sacrificou parte do seu foco em troca de versatilidade.

Você só recebe o equipamento inicial da sua primeira classe.

EXEMPLO DE MULTICLASSE

Gary está jogando com um guerreiro de 4° nível. Quando seu personagem adquire pontos de experiência suficientes para alcançar o 5° nível, Gary decide que seu personagem se tornará multiclasse, ao invés de continuar a progredir como guerreiro. O guerreiro de Gary tem gasto bastante tempo com o ladino de Dave e tem, até mesmo, feito alguns trabalhos ao seu lado para a guilda de ladrões local, como um brutamontes. Gary decide que seu personagem irá fazer multiclasse com a classe ladino e, então, seu personagem se torna um guerreiro de 4° nível e ladino de 1° nível (escrito assim guerreiro 4/ladino 1).

Quando o personagem de Gary adquirir experiência suficiente para alcançar o 6° nível, ele poderá decidir entre adicionar outro nível de guerreiro (se tornando um guerreiro 5/ladino 1), outro nível de ladino (se tornando um guerreiro 4/ladino 2), ou um nível em uma terceira classe, talvez intrometendo-se na área de feitiçaria através de um tomo de misterioso conhecimento que ele adquiriu (se tornando um guerreiro 4/ladino 1/mago 1).

PRÉ-REQUISITOS

Para se qualificar para uma nova classe, você deve atender aos pré-requisitos de valor de habilidade tanto para sua classe atual, quanto para a nova classe, como mostrado na tabela Pré-Requisitos de Multiclasse. Por exemplo, um bárbaro que decida fazer multiclasse com a classe druida, deve ter ambos os valores de Força e Sabedoria 13 ou maior. Sem o treinamento completo que um personagem inicial recebe, você deve ter um estudo rápido da sua nova classe, tendo uma aptidão natural que é refletida por um valor de habilidade maior que a média.

PRÉ-REQUISITOS DE MULTICLASSE

Classe	Valor de Habilidade Mínimo
Bárbaro	Força 13
Bardo	Carisma 13
Bruxo	Carisma 13
Clérigo	Sabedoria 13
Druida	Sabedoria 13
Feiticeiro	Carisma 13
Guerreiro	Força 13 ou Destreza 13
Ladino	Destreza 13
Mago	Inteligência 13
Monge	Destreza 13 e Sabedoria 13
Paladino	Força 13 e Carisma 13
Patrulheiro	Destreza 13 e Sabedoria 13

PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Os pontos de experiência necessários para ganhar um nível sempre será baseado no seu nível de personagem total, como mostrado na tabela Avanço de Personagem, no capítulo 1, não no seu nível em uma classe em particular. Portanto, se você for um clérigo 6/guerreiro 1, você deve ganhar XP suficiente para alcançar o 8° nível, antes de poder adquirir seu segundo nível como guerreiro ou seu sétimo nível como clérigo.

PONTOS DE VIDA E DADOS DE VIDA

Você ganha os pontos de vida da sua nova classe como descrito para níveis após o 1°. Você ganha os pontos de vida de 1° nível de uma classe apenas quando você for um personagem de 1° nível.

Você adiciona os Dados de Vida concedidos por todas as suas classes, juntos, para formar seu poço de Dados de Vida. Se os Dados de Vida forem de mesmo tipo, você pode, simplesmente, coloca-los juntos. Por exemplo, tanto o guerreiro quanto o paladino tem um d10, portanto, se você for um paladino 5/guerreiro 5, você terá dez d10 Dados de Vida. Se suas classes tiverem Dados de Vida de tipos diferentes, monitore-os separadamente. Se você fosse um paladino 5/clérigo 5, por exemplo, você teria cinco d10 Dados de Vida e cinco d8 Dados de Vida.

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

Seu bônus de proficiência sempre será baseado no seu nível de personagem total, como mostrado na tabela Avanço de Personagem, no capítulo 1, não no seu nível de uma classe em particular. Por exemplo, se você for um guerreiro 3/ladino 2, você terá bônus de proficiência de um personagem de 5° nível, o que seria +3.

Proficiências

Quando você ganha um nível em uma classe diferente da sua primeira, você ganha apenas algumas das proficiências iniciais da classe, como mostrado na tabela Proficiências de Multiclasse.

Proficiências de Multiclasse

Classe	Proficiência Adquirida
Bárbaro	Escudos, armas simples, armas marciais
Bardo	Armadura leve, uma perícia de sua escolha, um instrumento musical de sua escolha
Bruxo	Armadura leve, armas simples
Clérigo	Armadura leve, armadura média, escudos
Druida	Armadura leve, armadura média, escudos (druidas não usarão armaduras ou escudos feitos de metal)
Feiticeiro	–
Guerreiro	Armadura leve, armadura média, escudos, armas simples, armas marciais
Ladino	Armaduras leve, uma perícia da lista de perícias da classe, ferramentas de ladrão
Mago	–
Monge	Armas simples, espadas curtas
Paladino	Armadura leve, armadura média, escudos, armas simples, armas marciais
Patrulheiro	Armadura leve, armadura média, escudos, armas simples, armas marciais, uma perícia da lista de perícias da classe

Características de Classe

Quando você ganha um novo nível em uma classe, você adquire suas características daquele nível. Algumas características, no entanto, possuem regras adicionais quando você faz multiclasse: Canalizar Divindade, Ataque Extra, Defesa sem Armadura e Conjuração.

Canalizar Divindade

Se você já tiver a característica Canalizar Divindade e ganhar um nível em uma classe que também garanta essa característica, você ganha os efeitos de Canalizar Divindade de ambas as classes, mas adquirir a característica novamente não lhe dá usos adicionais dela. Você ganha usos adicionais apenas quando alcançar um nível de classe que explicitamente diga isso. Por exemplo, se você for um clérigo 6/paladino 4, você pode usar Canalizar Divindade duas vezes entre descansos, porque você seu nível de clérigo é alto o suficiente para te conceder mais usos. Sempre que você usar essa característica, você pode escolher qualquer efeito de Canalizar Divindade disponível a você por suas duas classes.

Ataque Extra

Se você ganhar a característica de classe Ataque Extra de mais de uma classe, as características não se somam. Você não poderá fazer mais de dois ataques com essa característica, a não ser que esteja especificado que você pode (como na versão de guerreiro de Ataque Extra). Similarmente, a invocação mística de bruxo Lâmina Sedenta não lhe concede ataques adicionais se você também tiver Ataque Extra.

Defesa sem Armadura

Se você já tiver a característica Defesa sem Armadura, você não pode ganha-la de outra classe.

Conjuração

Sua capacidade de conjuração depende, parcialmente, da combinação de níveis em todas as suas classes conjuradoras e, parcialmente, no nível individual dessas classes. Uma vez que você tenha a característica Conjuração de mais de uma classe, use as regras abaixo. Se você for multiclasse, mas tiver a característica Conjuração apenas em uma classe, você segue as regras descritas na classe.

Magias Conhecidas e Preparadas. Você determina quais magias você conhece e quais pode preparar de cada classe individualmente, como se você fosse um membro de única classe dessa classe. Se você for um patrulheiro 4/mago 3, por exemplo, você sabe três magias de patrulheiro de 1° nível, baseadas no seu nível de patrulheiro. Como um mago de 3° nível, você conhece três truques e seu grimório contem dez magias de mago, duas das quais (as duas adquiridas quando você alcança o 3° nível de mago) podem ser magias de 2° nível. Se sua Inteligência for 16, você pode preparar seis magias de mago do seu grimório.

Cada magia que você conhece e prepara está associada com uma das suas classes e você usa a habilidade de conjuração dessa classe quando você conjura a magia. Da mesma forma, um foco de conjuração, como um símbolo sagrado, pode ser usado apenas para as magias da classe associada a esse foco.

Se um truque seu aumentar de poder em níveis superiores, o aumento é baseado no seu nível de personagem, não no seu nível da classe em questão.

Espaços de Magia. Você determina seus espaços de magia disponíveis juntando todos os seus níveis nas classes bardo, clérigo, druida, feiticeiro e mago, metade do seus níveis (arredondado para baixo) nas classes paladino e patrulheiro e um terço dos seus níveis de guerreiro ou ladino (arredondado para baixo) se você tiver a característica Cavaleiro Arcano ou a característica Trapaceiro Arcano. Use esse total para determinar seus espaços de magia consultando a tabela Multiclasse para Conjurador.

Se você tiver mais de uma classe conjuradora, essa tabela pode conceder a você espaços de magia de níveis mais altos que as magias que você conhece ou pode preparar. Você pode usar esses espaços, mas apenas para conjurar suas magias de nível inferior. Se uma magia de nível inferior que você conjurar, como *mãos flamejantes*, tiver o efeito de aprimoramento quando conjurada usando um espaço de magia mais alto, você pode usar o efeito desse aprimoramento, mesmo que você não possua nenhuma magia de nível tão elevado.

Por exemplo, se você fosse o supracitado patrulheiro 4/mago 3, você contaria como um personagem de 5° nível para determinar seus espaços de magia: você teria quatro espaços de 1° nível, três espaços de 2° nível e dois espaços de 3° nível. No entanto, você não conhece qualquer magia de 3° nível, nem conhece qualquer magia de 2° nível de patrulheiro. Você pode usar os espaços de magia desses níveis para conjurar as magias que você conhece – e, potencialmente, aprimorando seus efeitos.

Magia de Pacto. Se você tiver tanto a característica de classe Conjuração quanto a característica de classe Magia de Pacto da classe bruxo, você pode usar os espaços de magia que você ganhar da sua característica Magia de Pacto para conjurar magias que você conhece ou tem preparadas de classes com a característica de classe Conjuração, e você pode usar os espaços de magia adquiridos da característica de classe Conjuração para conjurar as magias de bruxo que você conhece.

MULTICLASSE PARA CONJURADOR: ESPAÇO DE MAGIA POR NÍVEL DE MAGIA

Nível	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	2	–	–	–	–	–	–	–	–
2°	3	–	–	–	–	–	–	–	–
3°	4	2	–	–	–	–	–	–	–
4°	4	3	–	–	–	–	–	–	–
5°	4	3	2	–	–	–	–	–	–
6°	4	3	3	–	–	–	–	–	–
7°	4	3	3	1	–	–	–	–	–
8°	4	3	3	2	–	–	–	–	–
9°	4	3	3	3	1	–	–	–	–
10°	4	3	3	3	2	–	–	–	–
11°	4	3	3	3	2	1	–	–	–
12°	4	3	3	3	2	1	–	–	–
13°	4	3	3	3	2	1	1	–	–
14°	4	3	3	3	2	1	1	–	–
15°	4	3	3	3	2	1	1	1	–
16°	4	3	3	3	2	1	1	1	–
17°	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18°	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19°	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20°	4	3	3	3	3	2	2	1	1

TALENTOS

Um talento representa um dom ou especialidade em uma área que concede capacidades especiais ao personagem. Ele encarna treinamento, experiência e habilidades além do que uma classe permite.

Em determinados níveis, sua classe lhe concede a característica Incremento no Valor de Habilidade. Usando a regra opcional de talentos, você pode desistir de receber essa característica para adquirir um talento, à sua escolha, em troca. Você só pode escolher um talento uma vez, a não ser que a descrição do talento diga o contrário.

Você deve atender aos pré-requisitos especificados no talento para adquiri-lo. Se você perder o pré-requisito de um talento, você não poderá utilizar esse talento até recuperar seu pré-requisito. Por exemplo, o talento Imobilizador requer Força 13 ou maior. Se seu valor de Força for reduzido abaixo de 13, por algum motivo – talvez por uma maldição de enfraquecer – você não poderá receber os benefícios do talento Imobilizador até restaurar sua Força.

ADEPTO ELEMENTAL

Pré-requisito: Capacidade de conjurar pelo menos uma magia

Quando você ganha esse talento, escolha um dos tipos de dano a seguir: ácido, elétrico, fogo, frio ou trovão.

As magias que você conjurar ignoram resistência a dano do tipo escolhido. Além disso, quando você rola o dano para uma magia que você conjurar que causar dano desse tipo, você pode tratar qualquer 1 num dado de dano como um 2.

Você pode escolher esse talento diversas vezes. A cada vez que o fizer, você deve escolher um tipo diferente de dano.

ADEPTO MARCIAL

Você tem treinamento marcial que permite a você realizar manobras de combate especiais. Você ganha os seguintes benefícios:

- Você aprende duas manobras, à sua escolha, das que estão disponíveis ao arquétipo Mestre de Batalha na classe guerreiro. Se a manobra que você usar obrigar um alvo a realizar um teste de resistência, a CD do teste de resistência será igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Força ou Destreza (à sua escolha).
- Se você já tiver dados de superioridade, você ganha um adicional; do contrário, você terá um dado de superioridade, que é um d6. Esse dado é usado para abastecer suas manobras. Um dado de superioridade é gasto quando você o usa. Você recupera seus dados de superioridade gastos quando termina um descanso curto ou longo.

ALERTA

Sempre a espera de perigo, você ganha os seguintes benefícios:

- Você recebe +5 de bônus em iniciativa.
- Você não pode ser surpreso enquanto estiver consciente.
- Outras criaturas não ganham vantagem nas jogadas de ataque contra você por não serem visíveis por você.

AMBIDESTRO

Você dominou o estilo de luta com duas armas, ganhando os seguintes benefícios:

- Você ganha +1 de bônus na CA enquanto estiver empunhando uma arma corpo-a-corpo em cada mão.
- Você pode usar combater com duas armas mesmo que a arma de uma mão que você está empunhando não seja leve.
- Você pode sacar ou guardar duas armas de uma mão quando você, normalmente, seria capaz de sacar ou guardar apenas uma.

ATACANTE BESTIAL

Uma vez por turno, quando você rolar o dano para um ataque corpo-a-corpo com arma, você pode jogar novamente o dado de dano da arma e usar qualquer dos valores.

ATIRADOR AGUÇADO

Você dominou o uso de armas à distância e pode realizar tiros que seriam impossíveis para outros. Você ganha os seguintes benefícios:

- Atacar um alvo além da distância normal não impõem desvantagem nas suas jogadas de ataque com armas à distância.
- Seus ataques com armas à distância ignoram meia-cobertura e três-quartos de cobertura.
- Antes de realizar um ataque com uma arma à distância na qual você seja proficiente, você pode escolher sofrer –5 de penalidade na jogada de ataque. Se o ataque atingir, você adiciona +10 no dano do ataque.

ATIRADOR DE MAGIA

Pré-requisito: Capacidade de conjurar pelo menos uma magia

Você aprendeu técnicas para aprimorar seus ataques com certos tipos de magia, ganhando os seguintes benefícios:

- Quando você conjura uma magia que requer que você realize uma jogada de ataque, o alcance da magia é dobrada.
- Seus ataques à distância com magia ignoram meia-cobertura ou três-quartos de cobertura.
- Você aprende um truque que requer uma jogada de ataque. Escolha o truque da lista de magias do bardo, bruxo, clérigo, druida, feiticeiro ou mago. Sua habilidade de conjuração para esse truque depende da lista de magia a qual você escolheu o truque: Carisma para bardo, bruxo ou feiticeiro; Sabedoria para clérigo ou druida; ou Inteligência para mago.

Atleta

Você passou por extenso treinamento físico para ganhar os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Força ou Destreza em 1, até o máximo de 20.
- Quando você estiver caído, se levantar requer apenas 1,5 metro do seu deslocamento.
- Escalar não custa movimento adicional a você.
- Você pode realizar um salto em distância correndo ou um salto em altura correndo se movendo apenas um passo de ajuste de 1,5 metro, ao invés de 3 metros.

Ator

Perito em mimica e dramaturgia, você recebe os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Carisma em 1, até o máximo de 20.
- Você tem vantagem em testes de Carisma (Atuação) e Carisma (Enganação) quando você estiver tentando se passar por uma pessoa diferente.
- Você pode imitar a articulação de outra pessoa ou os sons feitos por outras criaturas. Você deve ter ouvido a pessoa falando ou ouvido a criatura fazendo o som por, pelo menos, 1 minuto. Um sucesso num teste de Sabedoria (Intuição) resistido pelo seu teste de Carisma (Enganação) permite que um ouvinte determine que o efeito é falso.

Combatente Montado

Você é um oponente perigoso de se enfrentar quando está montado. Enquanto estiver montado e não estiver incapacitado, você ganha os seguintes benefícios:

- Você tem vantagem nas jogadas de ataque corpo-a-corpo contra qualquer criatura desmontada que seja menor que a sua montaria.
- Você pode forçar que um ataque direcionado a sua montaria seja direcionado a você, em seu lugar.

- Se sua montaria for alvo de um efeito que permita a ela realizar um teste de resistência de Destreza para reduzir o dano à metade, ao invés disso, ela não sofre qualquer dano se for bem sucedida no teste de resistência, e apenas metade se falhar.

Conjurador de Guerra

Pré-requisito: Capacidade de conjurar pelo menos uma magia

Você praticou a conjuração de magias no meio do combate, aprendendo técnicas que lhe concedem os seguintes benefícios:

- Você tem vantagem em testes de resistência de Constituição para manter sua concentração em uma magia quando você sofrer dano.
- Você pode realizar os componentes somáticos de uma magia mesmo quando está com armas ou um escudo em uma ou ambas as mãos.
- Quando o movimento de uma criatura hostil provocar um ataque de oportunidade para você, você pode usar sua reação para conjurar uma magia na criatura, ao invés de realizar o ataque de oportunidade. A magia deve ter um tempo de conjuração de 1 ação e deve ter apenas uma criatura como alvo.

Conjurador de Ritual

Pré-requisito: Inteligência ou Sabedoria 13 ou maior

Você aprendeu um número de magias que você pode conjurar como rituais. Essas magias são escritas em um livro de rituais, o qual deve estar em suas mãos enquanto você conjura uma dessas magias.

Quando você escolhe esse talento, você adquire um livro de rituais que contem duas magias de 1° nível, à sua escolha. Escolha uma das seguintes classes: bardo, bruxo, clérigo, druida, feiticeiro ou mago. Você deve escolher suas magias da lista de magias dessa classe e as magias escolhidas devem ter o descritor ritual. A classe que você escolheu também determina a habilidade de conjuração dessas magias: Carisma para bardo, bruxo ou feiticeiro; Sabedoria para clérigo ou druida; ou Inteligência para mago.

Se você encontrar uma magia na forma escrita, como a contida em um *pergaminho de magia* ou o grimório de um mago, você é capaz de adicioná-la ao seu livro de rituais. A magia deve estar na lista de magias da classe escolhida, o nível da magia não pode ser maior que metade do seu nível (arredondado para cima) e deve conter o descritor ritual. O processo para copiar a magia no seu livro de rituais leva 2 horas por nível da magia e custa 50 po por nível. O custo representa os componentes materiais que você gasta para experimentar a magia até dominá-la, bem como as finas tintas utilizadas para escrevê-la.

Curandeiro

Você é um cirurgião capacitado, permitindo que você trate de ferimentos rapidamente, trazendo seus aliados de volta à luta. Você adquire os seguintes benefícios:

- Quando você usar um kit de primeiros-socorros para estabilizar uma criatura morrendo, a criatura recupera 1 ponto de vida, ao invés disso.
- Com uma ação, você pode gastar um uso do kit de primeiros-socorros para tratar de uma criatura e restaurar 1d6 + 4 pontos de vida mais uma quantidade de pontos de vida adicionais igual ao número total de Dados de Vida da criatura. A criatura não pode recuperar pontos de vida através desse talento novamente até ter terminado um descanso curto ou longo.

Duelista Defensivo

Pré-requisito: Destreza 13 ou maior

Quando você estiver empunhando uma arma de acuidade com a qual você seja proficiente e outra criatura atingir você com um ataque corpo-a-corpo, você pode usar sua reação para adicionar seu bônus de proficiência a sua CA para esse ataque, potencialmente fazendo o ataque errar.

Especialista em Besta

Graças a sua pratica extensiva com bestas, você ganha os seguintes benefícios:

- Você ignora a qualidade de recarga de bestas nas quais você é proficiente.
- Estar a 1,5 metro de uma criatura hostil não impõem desvantagem nas suas jogadas de ataque à distância.
- Quando você usa a ação de Ataque e ataca com uma arma de uma mão, você pode usar sua ação bônus para atacar com uma besta de mão carregada que você esteja empunhando.

Especialista em Briga

Acostumado a brigas de bar usando qualquer coisa como armas, e na falta, os punhos, você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente o valor de Força ou Constituição em 1, até o máximo de 20.
- Seus ataques desarmados causam 1d4 de dano.
- Quando você atinge uma criatura com um ataque desarmado ou com uma arma improvisada, no seu turno, você pode usar uma ação bônus para tentar agarrar o alvo.

Explorador de Cavernas

Alerta às armadilhas escondidas e portas secretas encontradas em muitas masmorras, você ganha os seguintes benefícios:

- Você tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) e de Inteligência (Investigação) feitos para detectar a presença de portas secretas.
- Você tem vantagem em testes de resistência feitos para evitar ou resistir a armadilhas.
- Você tem resistência ao dano causado por armadilhas.
- Você pode procurar armadilhas enquanto viaja a um ritmo normal, ao invés de metade do ritmo.

Imobilizador

Pré-requisito: Força 13 ou maior

Você desenvolveu a perícia necessária para se prender a alguém em um combate engajado. Você recebe os seguintes benefícios:

- Você tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura agarrada.

- Você pode usar sua ação para tentar imobilizar uma criatura agarrada por você. Para tanto, realize outro teste de agarrar. Se você for bem sucedido, você e a criatura estarão ambos impedidos até o agarre terminar.

Iniciado em Magia

Escolha uma classe: bardo, bruxo, clérigo, druida, feiticeiro ou mago. Você aprende dois truques da lista de magias da classe escolhida.

Além disso, escolha uma magia de 1° nível da mesma lista. Você aprende essa magia e pode conjura-la com o menor nível possível. Uma vez que a conjure, você precisa terminar um descanso longo para poder conjura-la novamente. Essa restrição aplica-se apenas à magia adquirida através desse talento.

Sua habilidade de conjuração depende da classe que você escolher: Carisma para bardo, bruxo ou feiticeiro; Sabedoria para clérigo ou druida; ou Inteligência para mago.

Investida Poderosa

Quando você usa a ação de Disparada, você pode usar sua ação bônus para realizar um ataque corpo-a-corpo com arma ou para empurrar uma criatura.

Se você se mover, pelo menos, 3 metros em linha reta, imediatamente antes de realizar essa ação bônus, você pode tanto ganhar +5 de bônus na jogada de dano do ataque (se você escolher realizar um ataque corpo-a-corpo e atingir) ou empurrar o alvo até 3 metros de você (se você escolher empurrar e for bem sucedido).

Líder Inspirador

Pré-requisito: Carisma 13 ou maior

Você pode gastar 10 minutos inspirando seus companheiros, suportando a vontade deles de lutar. Quando fizer isso, escolha até seis criaturas amigáveis (que pode incluir você) a até 9 metros de você que possam ver ou ouvir você e possam te compreender. Cada criatura ganha pontos de vida temporários igual ao seu nível + seu modificador de Carisma. Uma criatura não pode ganhar pontos de vida temporários desse talento novamente até terminar um descanso curto ou longo.

Maestria em Arma de Haste

Você consegue manter seus inimigos afastados utilizando armas de haste. Você ganha os seguintes benefícios:

- Quando você realiza a ação de Ataque e ataca com uma glaive, alabarda ou bordão, você pode usar uma ação bônus para realizar um ataque corpo-a-corpo com a outra extremidade da arma. Esse ataque usa o mesmo modificador de habilidade do ataque primário. O dado de dano da arma para esse ataque é um d4 e o ataque causa dano de concussão.
- Enquanto você estiver empunhando uma glaive, alabarda, lança longa ou bastão, as outras criaturas provocam um ataque de oportunidade a você quando entrarem no seu alcance.

Maestria em Armadura Média

Pré-requisito: Proficiência em armadura média

Você praticou seus movimentos usando armaduras pesadas para ganhar os seguintes benefícios:

- Vestir uma armadura média não lhe impõe desvantagem em testes de Destreza (Furtividade).
- Quando você estiver vestindo uma armadura média, você pode adicionar 3, ao invés de 2, à sua CA, se você tiver Destreza 16 ou maior.

Maestria em Armadura Pesada

Pré-requisito: Proficiência em armadura pesada

Você pode usar sua armadura para defletir ataques potencialmente fatais a outros. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Força em 1, até o máximo de 20.
- Quando você estiver vestindo uma armadura pesada, dano de concussão, cortante e perfurante que você receba de ataques não-mágicos será reduzido em 3.

Matador de Conjuradores

Você praticou técnicas úteis em combate corpo-a-corpo contra conjuradores, ganhando os seguintes benefícios:

- Quando uma criatura a até 1,5 metro de você conjurar uma magia, você pode usar sua reação para realizar um ataque corpo-a-corpo contra ela.
- Quando você causa dano em uma criatura que está se concentrando em uma magia, a criatura terá desvantagem no teste de resistência que ela fizer para manter a concentração.
- Você tem vantagem em testes de resistência contra magias conjuradas por criaturas a até 1,5 metro de você.

Mente Afiada

Você tem uma mente que pode cronometrar o tempo e memorizar direção e detalhes com precisão absurda. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Inteligência em 1, até o máximo de 20.
- Você sempre sabe qual a direção do norte.
- Você sempre sabe o número de horas restantes para o próximo nascer ou pôr do sol.
- Você pode relembrar, com precisão, qualquer coisa que você tenha visto ou ouvido no último mês.

Mestre de Armas

Você tem praticado extensamente com uma variedade de armas, ganhando os seguintes benefícios:

- Aumente o valor de Força ou Destreza em 1, até o máximo de 20.
- Você ganha proficiência com quatro armas simples ou marciais, à sua escolha.

Mestre de Armas Grandes

Você aprendeu a usar o peso em sua vantagem, deixando o balanço potencializar seus golpes. Você recebe os seguintes benefícios:

- No seu turno, quando você atingir um acerto crítico com uma arma corpo-a-corpo ou reduzir os pontos de vida de uma criatura a 0, você pode realizar um ataque corpo-a-corpo com arma, com uma ação bônus.
- Antes de você realizar um ataque corpo-a-corpo com uma arma pesada na qual você seja proficiente, você pode escolher sofrer –5 de penalidade em sua jogada de ataque. Se o ataque atingir, você adiciona +10 ao dano do ataque.

Mestre de Escudo

Você não usa escudos apenas para proteção, mas também de forma ofensiva. Você ganha os seguintes benefícios enquanto estiver empunhando um escudo:

- Se você realizar a ação de Ataque no seu turno, você pode usar uma ação bônus para tentar empurrar uma criatura, a até 1,5 metro de você, com seu escudo.
- Se você não estiver incapacitado, você pode adicionar seu bônus de CA do escudo a qualquer teste de resistência de Destreza que você fizer contra uma magia ou outro efeito nocivo que tenha você como alvo.
- Se você for alvo de um efeito que permita realizar um teste de resistência de Destreza para sofrer apenas metade do dano, você pode usar sua reação para não sofrer dano se passar no teste de resistência, interpondo seu escudo entre você e a fonte do efeito.

Mobilidade

Você é excepcionalmente rápido e ágil. Você ganha os seguintes benefícios:

- Seu deslocamento aumenta em 3 metros.
- Quando você usa a ação de Disparada, mover-se através de terreno difícil não lhe custa qualquer movimento adicional neste turno.
- Quando você realiza um ataque corpo-a-corpo contra uma criatura, você não provoca ataques de oportunidade para essa criatura pelo resto do turno, independentemente de ter atingido ou não.

Observador

Rápido em perceber os detalhes do ambiente, você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Inteligência ou Sabedoria em 1, até o máximo de 20.
- Se você puder ver a boca de uma criatura enquanto ela fala um idioma que você compreende, você pode interpretar o que ela está dizendo ao ler os seus lábios.

- Você tem +5 de bônus nos seus valores passivos de Sabedoria (Percepção) e Inteligência (Investigação).

Perito

Você ganha proficiência em qualquer combinação de três perícias ou ferramentas, à sua escolha.

Poliglota

Você estudou línguas e códigos, ganhando os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Inteligência em 1, até o máximo de 20.
- Você aprende três idiomas, à sua escolha.
- Você é capaz de criar criptogramas escritos. Outros não podem decifrar um código criado por você a não ser que você os ensine, elas sejam bem sucedidas num teste de inteligência (CD igual ao seu valor de Inteligência + seu bônus de proficiência) ou usem mágica para decifrá-lo.

Proteção Leve

Você treinou até dominar o uso de armaduras leves, ganhando os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Força ou Destreza em 1, até o máximo de 20.
- Você ganha proficiência com armadura leves.

Proteção Moderada

Pré-requisito: Proficiência em armadura leve

Você treinou até dominar o uso de armaduras médias e escudos, ganhando os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Força ou Destreza em 1, até o máximo de 20.
- Você ganha proficiência com armadura média e escudos.

Proteção Pesada

Pré-requisito: Proficiência em armadura média

Você treinou até dominar o uso de armaduras pesadas, ganhando os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Força em 1, até o máximo de 20.
- Você ganha proficiência com armadura pesada.

Resiliente

Escolha um valor de habilidade. Você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente o valor de habilidade escolhido em 1, até o máximo de 20.
- Você ganha proficiência em testes de resistência usando a habilidade escolhida.

Resistente

Duro e resistente, você ganha os seguintes benefícios:

- Aumente seu valor de Constituição em 1, até o máximo de 20.
- Quando você rolar um Dado de Vida para recuperar pontos de vida, o valor mínimo de pontos de vida que você recupera dessa rolagem será igual a duas vezes seu modificador de Constituição (mínimo de 2).

Robusto

Seu máximo de pontos de vida aumenta em um valor igual a duas vezes seu nível quando você adquire esse talento. Toda vez que você ganhar um nível, após isso, seu máximo de pontos de vida aumenta em 2 pontos de vida adicionais.

Sentinela

Você domina técnicas para obter vantagem a cada vez que qualquer inimigo baixar a guarda, ganhando os seguintes benefícios:

- Quando você atinge uma criatura com um ataque de oportunidade, o deslocamento da criatura se torna 0 pelo resto do turno.
- As criaturas provocam ataques de oportunidade de você mesmo se realizarem a ação de Desengajar antes de saírem do seu alcance.
- Quando uma criatura a até 1,5 metro de você realizar um ataque contra um alvo diferente de você (e o alvo não possuir esse talento), você pode usar sua reação para realizar um ataque corpo-a-corpo com arma contra a criatura atacante.

Sorrateiro

Pré-requisito: Destreza 13 ou maior

Você é especialista em espreitar através das sombras. Você ganha os seguintes benefícios:

- Você pode tentar se esconder quando estiver levemente obscurecido para a criatura de quem você está tentando se esconder.
- Quando você estiver escondido de uma criatura e errar um ataque à distância contra ela, realizar esse ataque não revelará sua posição.
- Penumbra não impõem desvantagem nos seus testes de Sabedoria (Percepção) relacionados a visão.

Sortudo

Você tem uma sorte inexplicável que parece surgir nos momentos exatos.

Você tem 3 pontos de sorte. A qualquer momento que você realizar uma jogada de ataque, teste de habilidade ou teste de resistência, você pode gastar um ponto de sorte para rolar um d20 adicional. Você pode escolher gastar um dos seus pontos de sorte depois de rolar o dado, mas antes de saber o resultado da jogada. Você escolhe qual dos d20s irá usar para a jogada de ataque, teste de habilidade ou teste de resistência.

Você também pode gastar um ponto de sorte quando uma jogada de ataque for feita contra você. Role um d20, e então escolha se o ataque irá usar a jogada do atacante ou a sua.

Se mais de uma criatura gastar um ponto de sorte para influenciar uma mesma jogada, os pontos se cancelam mutuamente; nenhum dado adicional é rolado.

Você recupera seus pontos de sorte gastos após terminar um descanso longo.

PARTE 2

Jogando o Jogo

Capítulo 7: Utilizando Habilidades

Seis habilidades fornecem uma breve descrição das características físicas e mentais de cada criatura:

- **Força**, mede o poder físico
- **Destreza**, mede a agilidade
- **Constituição**, mede a resistência
- **Inteligência**, mede o raciocínio e a memória
- **Sabedoria**, mede a percepção e a intuição
- **Carisma**, mede a força da personalidade

O personagem é musculoso e perspicaz? Brilhante e encantador? Ágil e resistente? Os valores de habilidade definem essas qualidades – os pontos fortes e fracos de uma criatura.

As três principais jogadas do jogo – testes de habilidades, testes de resistência e jogadas de ataque – dependem dos seis valores de habilidade. A introdução do livro descreve a regra básica por trás dessas jogadas: jogue um d20, adicione um modificador de habilidade derivado de um dos seis valores de habilidade e compare o resultado com um número alvo.

Esse capítulo se concentra em como usar os testes de habilidade e os testes de resistência, cobrindo as atividades fundamentais que as criaturas podem tentar realizar durante o jogo. As regras para jogadas de ataque estão no capítulo 9.

Valores e Modificadores de Habilidade

Cada uma das habilidades de uma criatura possui um valor, um número que define a magnitude dessa habilidade. Um valor de habilidade não é apenas uma medida de capacidades inatas, mas também abrange o treinamento e a competência da criatura em atividades relacionadas a essa habilidade.

Um valor entre 10 e 11 é a média de um humano normal, mas os aventureiros e muitos monstros estão acima da média na maioria de suas habilidades. Um valor de 18 é o mais alto que uma pessoa normalmente atinge. Aventureiros podem ter valores tão altas quanto 20 e monstros ou seres divinos podem ter valores tão altas quanto 30.

Cada habilidade também possui um modificador, derivado de seu valor e variando entre –5 (para um valor de habilidade 1) até +10 (para um valor de 30). A tabela Valores e Modificadores de Habilidade registra os modificadores de habilidade de 1 a 30.

Para determinar um modificador de habilidade sem consultar a tabela, você deve subtrair 10 do valor do habilidade e em seguida dividir o total por 2 (arredondando para baixo).

Valores e Modificadores de Habilidade

Valor	Modificador	Valor	Modificador
1	–5	16–17	+3
2–3	–4	18–19	+4
4–5	–3	20–21	+5
6–7	–2	22–23	+6
8–9	–1	24–25	+7
10–11	+0	26–27	+8
12–13	+1	28–29	+9
14–15	+2	30	+10

Devido aos modificadores de habilidade afetarem quase todas as jogadas de ataque, testes de habilidade e teste de resistência, os modificadores de habilidades aparecem mais frequentemente durante o jogo do que os próprios valores de habilidade.

Vantagem e Desvantagem

Algumas vezes, uma habilidade especial ou magia concedem vantagens ou desvantagens em um teste de habilidade, teste de resistência ou jogada de ataque. Quando isso acontecer, você deve jogar um segundo d20 quando realizar a jogada. Você deve usar o resultado mais alto entre os dois dados se possuir vantagem, e usar o resultado mais baixo, se possuir desvantagem. Por exemplo, se você tem desvantagem em um teste e jogar 2d20, resultando em um 17 e um 5, você deve usar o 5. Se possuir vantagem e conseguir esses mesmos números, você deve usar o 17.

Se múltiplas situações dão a você vantagens ou impõem desvantagens, ainda assim você joga apenas um d20 adicional. Por exemplo, se duas situações favoráveis concedem vantagem, você ainda deve jogar apenas um d20 adicional.

Se alguma circunstância provocar uma jogada que tenha tanto uma vantagem quanto uma desvantagem, considera-se que você não possua nenhuma delas, e deve jogar apenas um d20. Isso funciona da mesma maneira se várias circunstâncias impõem desvantagem e apenas uma concede vantagem ou vice-versa. Em tal situação você não terá nem vantagem nem desvantagem.

Quando você possui vantagem ou desvantagem e alguma coisa no jogo, tal como o traço racial Sortudo dos halflings, permite refazer uma jogada de um d20, só um dos dados pode ser jogado de novo. Você escolhe qual. Por exemplo, se um halfling tem vantagem em um teste de habilidade e consegue um 1 e um 13, o halfling poderia usar o traço racial Sortudo para refazer a jogada do 1.

Você geralmente adquire vantagem ou desvantagem através do uso de habilidades especiais, ações ou magias. A Inspiração (veja o capítulo 4) também pode conceder uma vantagem a você em testes relacionados com a personalidade do personagem, ideais ou vínculos. O Mestre também pode decidir que algumas circunstâncias influenciam a jogada em um sentido ou no outro e, assim, conceder vantagem ou impor desvantagem na jogada.

Bônus de Proficiência

Os personagens têm um bônus de proficiência determinado pelo seu nível, conforme detalhado no capítulo 1. Monstros também têm esse bônus, que está incorporado em seu bloco de estatísticas. O bônus é usado nas regras de testes de habilidade, testes de resistência e jogadas de ataque.

Seu bônus de proficiência não pode ser adicionado a uma única rolagem de dados ou outro número mais de uma vez. Por exemplo, se duas regras diferentes dizem que você pode adicionar seu bônus de proficiência em um teste de resistência de Sabedoria, você deve adicionar o bônus apenas uma vez quando fizer a jogada.

Ocasionalmente, o bônus de proficiência pode ser multiplicado ou dividido (duplicado ou reduzido pela metade, por exemplo) antes de ser aplicado. Por exemplo, a característica Especialização do ladino dobra o bônus de proficiência para certos testes de habilidade. Se uma

circunstância sugere que o bônus de proficiência se aplica mais de uma vez para a mesma jogada, você ainda deve adicioná-lo apenas uma vez e multiplicar ou dividir o bônus apenas uma vez.

Da mesma forma, se uma habilidade ou efeito permite que você multiplique seu bônus de proficiência ao fazer um teste de habilidade que normalmente não se beneficiaria do bônus de proficiência, você não adiciona o bônus no teste. Nessa situação, o bônus de proficiência será 0, dado o fato de que multiplicar 0 por qualquer número ainda resultará em 0. Por exemplo, se você não tiver proficiência na perícia História, você não ganha nenhum benefício proveniente de uma habilidade que permita dobrar seu bônus de proficiência quando realizar um teste de Inteligência (História).

Em geral, você não pode multiplicar seu bônus de proficiência em jogadas de ataque e testes de resistência. Se alguma habilidade ou efeito permite que você faça isso, as mesmas regras se aplicam.

Testes de Habilidade

Um teste de habilidade testa um talento inato do personagem ou monstro e seu treinamento em um esforço para superar um desafio. O Mestre exige um teste de habilidade quando um personagem ou monstro tenta uma ação (que não seja um ataque) que tenha uma chance de fracasso. Quando o resultado é incerto, os dados determinam os resultados.

Para cada teste de habilidade, o Mestre decide qual das seis habilidades é relevante para a tarefa e sua dificuldade, representada por uma Classe de Dificuldade (CD). Quanto mais difícil a tarefa, maior a sua CD. A tabela Classes de Dificuldade Típicas mostra as CD mais comuns.

Classes de Dificuldade Típicas

Dificuldade da Tarefa	CD
Muito fácil	5
Fácil	10
Moderada	15
Difícil	20
Muito difícil	25
Quase impossível	30

Para fazer um teste de habilidade, jogue um d20 e adicione o modificador da habilidade relevante. Como acontece com outras jogadas de d20, aplique os bônus e penalidades e compare o resultado total à CD. Se o total for igual ou superior a CD, o teste de habilidade foi um sucesso e a criatura passou no desafio em questão. Caso contrário, será um fracasso, o que significa que o personagem ou monstro não fez nenhum progresso em direção ao objetivo, ou até progrediu, mas sendo esse progresso combinado com um revés determinado pelo Mestre.

Testes Resistidos

Algumas vezes, os esforços de um personagem e de um monstro são diretamente opostos um ao outro. Isso pode ocorrer quando os dois estão tentando realizar a mesma tarefa e só um pode ter sucesso, como a tentativa de pegar um anel mágico que caiu no chão. Essa situação também se aplica quando um deles está tentando impedir o outro de completar um objetivo – por exemplo, quando um monstro tenta forçar a abertura de uma porta que um aventureiro está mantendo fechada. Em situações como essas, o resultado é determinado por uma forma especial de teste de habilidade, chamado teste resistido.

Ambos os participantes de um teste resistido fazem os testes de habilidade apropriados para seus esforços. Eles aplicam todos os bônus e penalidades apropriados, mas em vez de comparar o resultado a uma CD, eles comparam os resultados de seus testes entre si. O participante com o maior resultado vence. Significa que esse personagem, ou monstro, obteve sucesso na ação ou impediu o outro de obter sucesso.

Se um teste resistido resultar em empate, a situação continua a ser a mesma de antes. Assim, um competidor pode vencer um teste resistido mesmo em um empate. Se dois personagens realizam um teste resistido para arrebatar um anel que está caído ao chão, nem um deles consegue agarrá-lo. Em uma disputa entre um monstro tentando abrir uma porta e um aventureiro tentando mantê-la fechada, um empate significa que a porta permanece fechada.

Perícias

Cada habilidade abrange uma ampla gama de capacidades, incluindo as perícias que um personagem ou monstro pode ser proficiente. Uma perícia representa um aspecto específico de uma habilidade e a proficiência de um indivíduo em uma perícia demonstra um foco sobre esse aspecto (as proficiências em perícia iniciais de um personagem são determinadas na criação do personagem e as proficiências em perícia de um monstro estão no bloco de estatísticas do monstro.)

Por exemplo, um teste de Destreza pode refletir a tentativa de um personagem em realizar uma manobra acrobática, apanhar um objeto, ou permanecer escondido. Cada um desses aspectos da Destreza tem uma perícia associada: Acrobacia, Prestidigitação e Furtividade, respectivamente. Assim, um personagem que tem proficiência na perícia Furtividade é particularmente bom em testes de Destreza relacionados a esgueirar-se e esconder-se.

As perícias relacionadas a cada valor de habilidade são mostradas na lista a seguir (nenhuma perícia está relacionada com a Constituição.) Veja a descrição das habilidades nas seções posteriores desse capítulo para exemplos de como usar uma perícia associada a uma habilidade.

Força
Atletismo

Destreza
Acrobacia
Furtividade
Prestidigitação

Inteligência
Arcanismo
História
Investigação
Natureza
Religião

Sabedoria
Adestrar Animais
Intuição
Medicina
Percepção
Sobrevivência

Carisma
Atuação
Enganação
Intimidação
Persuasão

Algumas vezes, o Mestre pode pedir um teste de habilidade usando uma perícia específica – por exemplo: "Faça um teste de Sabedoria (Percepção)." Em outras ocasiões, um jogador pode perguntar ao Mestre se sua proficiência numa perícia em particular aplica-se a um determinado teste. Em ambos os casos, a proficiência em uma perícia significa que o indivíduo pode adicionar seu bônus de proficiência nos testes de habilidade que envolvam essa perícia. Sem proficiência na perícia, o indivíduo faz um teste de habilidade normal.

Por exemplo, se um personagem tenta subir um penhasco perigoso, o Mestre pode pedir um teste de Força (Atletismo). Se o personagem for proficiente em Atletismo, o bônus de proficiência do personagem é adicionado ao teste. Se o personagem não possui proficiência em Atletismo, ele realiza apenas um teste de Força normal.

Variação: Perícias com Habilidades Diferentes

Normalmente, a proficiência em uma perícia só se aplica a um tipo específico de teste de habilidade. Proficiência em Atletismo, por exemplo, geralmente se aplica a testes de Força. Em algumas situações, no entanto, a sua proficiência pode razoavelmente se aplicar a um tipo diferente de teste. Nesses casos, o Mestre pode pedir um teste usando uma combinação incomum de habilidade e perícia, ou o jogador pode perguntar ao seu Mestre se pode aplicar uma proficiência para um teste diferente. Por exemplo, se o jogador tiver que nadar de uma ilha para o continente, o Mestre pode pedir um teste de Constituição para ver se ele tem a energia necessária para realizar a tarefa. Neste caso, o Mestre pode permitir que o jogador aplique sua proficiência em Atletismo e pedir um teste de Constituição (Atletismo). Então, se o jogador for proficiente em Atletismo, ele pode aplicar seu bônus de proficiência para o teste de Constituição, assim como ele faria para um teste de Força (Atletismo). Da mesma forma, quando o guerreiro anão usa uma exibição de força bruta para intimidar um inimigo, o Mestre pode pedir um teste de Força (Intimidação), apesar de Intimidação ser normalmente associada com o Carisma.

Testes Passivos

Um teste passivo é um tipo especial de teste de habilidade que não envolve rolagens de dado. Esse teste pode representar o resultado médio de uma tarefa feita repetidamente, tal como a procura de portas secretas várias vezes ou quando o Mestre quer determinar secretamente se os personagens obtiveram sucesso em uma tarefa sem rolagem de dado, como perceber um monstro escondido.

Veja como determinar o valor total do teste passivo de um personagem:

10 + todos os modificadores que se aplicam normalmente ao teste

Se o personagem tem vantagem no teste, adicione 5. Se possuir desvantagem, subtraia 5. A mecânica de jogo refere-se ao total do teste passivo como valor.

Por exemplo, se um personagem de 1º nível possui Sabedoria 15 e tem proficiência em Percepção, ele terá uma Sabedoria (Percepção) Passiva com valor de 14.

As regras sobre esconder-se na seção "Destreza" abaixo, dependem de testes passivos, assim como as regras de exploração no capítulo 8.

Trabalho em Equipe

Algumas vezes, dois ou mais personagens se unem para tentar realizar uma tarefa. O personagem que está liderando o esforço – ou aquele que possui o maior modificador de habilidade – pode fazer um teste de habilidade com vantagem, o que reflete a ajuda prestada pelos outros personagens. Em combate, isso requer a ação Ajudar (veja o capítulo 9).

Um personagem só pode fornecer ajuda em uma tarefa que ele poderia tentar sozinho. Por exemplo, tentar abrir uma fechadura requer proficiência com ferramentas de ladrão, então um personagem que não tenha essa proficiência não pode ajudar outro personagem na tarefa. Além disso, um personagem pode ajudar apenas quando dois ou mais indivíduos trabalhando juntos seria realmente produtivo. Algumas tarefas, tais como enfiar uma linha em uma agulha, não se tornam mais fáceis com ajuda.

Testes em Grupo

Quando um número de indivíduos está tentando realizar algo como um grupo, o Mestre pode pedir um teste de habilidade do grupo. Em tal situação, os personagens que são hábeis em uma determinada tarefa ajudam a cobrir aqueles que não são.

Para fazer um teste de habilidade do grupo, todos no grupo realizam um teste de habilidade. Se pelo menos metade do grupo for bem sucedido, o grupo tem sucesso. Caso contrário, o grupo fracassa.

Testes de grupo não são frequentes e são mais úteis quando todos os personagens obtêm sucesso ou fracassam como grupo. Por exemplo, quando os aventureiros estão navegando através de um pântano, o Mestre pode pedir um teste de Sabedoria (Sobrevivência) do grupo para verificar se os personagens podem evitar areia movediça, buracos e outros perigos naturais do ambiente. Se pelo menos metade do grupo for bem sucedido, os personagens que obtiveram sucesso são capazes de orientar seus companheiros para fora do perigo. Caso contrário, o grupo se depara com um desses perigos.

Usando Cada Habilidade

Cada tarefa que um personagem ou monstro pode tentar durante o jogo é coberta por uma das seis habilidades. Essa seção explica mais detalhadamente o que essas habilidades medem e as formas que elas são utilizadas no jogo.

Força

A Força mede a potência física, treinamento atlético, e a extensão da força bruta que você pode exercer.

Testes de Força

Um teste de Força representa qualquer tentativa de levantar, empurrar, puxar ou quebrar alguma coisa, forçar seu corpo através de um espaço ou outra forma de aplicar a força bruta para resolver uma situação. A perícia Atletismo reflete aptidão em certos tipos de testes de Força.

Atletismo. Um teste de Força (Atletismo) abrange as situações difíceis que você encontra ao escalar, saltar ou nadar. Os exemplos incluem as seguintes atividades:

- Você tenta escalar um penhasco natural ou escorregadio, evitar perigos enquanto escala uma parede, ou agarrar-se a uma superfície quando algo está tentando derrubá-lo.
- Você tenta saltar uma distância excepcionalmente longa ou executar um salto em altura.
- Você luta para nadar ou manter-se à tona em corredeiras traiçoeiras, ondas agitadas pela tempestade ou áreas com algas espessas. Ou outra criatura tenta empurrá-lo ou puxá-lo debaixo da água ou interferir de outra forma em sua natação.

Outros Testes de Força. O Mestre também pode pedir um teste de Força quando você tenta realizar uma das seguintes tarefas:

- Forçar para abrir uma porta emperrada, trancada ou bloqueada
- Libertar-se de amarras
- Forçar-se através de um túnel que é muito pequeno
- Segurar-se em um vagão enquanto é arrastado atrás dele
- Tombar uma estátua
- Impedir uma grande pedra de rolar

Jogadas de Ataque e Dano

Você adiciona seu modificador de Força em suas jogadas de ataque e dano quando estiver atacando com uma arma corpo-a-corpo, tal como uma maça, um machado de guerra ou uma azagaia. Você usa armas de ataque corpo-a-corpo para realizar ataques em um combate corpo-a-corpo e algumas dessas armas podem ser arremessadas para realizar um ataque à distância.

Erguendo e Carregando

Seu valor de Força determina a quantidade de peso que você pode suportar. Os termos a seguir definem o que você pode levantar ou carregar.

Capacidade de Carga. Sua capacidade de carga máxima é igual a 7,5 vezes o seu valor de Força. Esse é o peso em kg que você pode carregar, o que é alto o suficiente para que a maioria dos personagens geralmente não tenha que se preocupar com isso.

Puxar, Arrastar e Levantar. Você pode arrastar, puxar ou erguer um peso em kg até duas vezes a sua capacidade de carga (ou 15 vezes o seu valor de Força). Ao empurrar ou arrastar um peso superior a sua capacidade de carga, o seu deslocamento é reduzido para 1,5 metro.

Tamanho e Força. Criaturas grandes podem suportar mais peso, enquanto que criaturas Miúdas podem carregar menos. Para cada categoria de tamanho acima de Médio, a capacidade de carga da criatura é dobrada, assim como o montante de peso que ela pode empurrar, puxar ou levantar. Para uma criatura Miúda, esses pesos são reduzidos pela metade.

Variação: Sobrecarga

As regras para erguer e carregar são intencionalmente simples. Se você está à procura de regras mais detalhadas para determinar como um personagem é prejudicado pelo peso do equipamento que ele carrega, eis aqui uma variação das regras. Quando você usar essa variação, ignore a coluna Força da tabela Armaduras no capítulo 5.

Se você carregar peso em kg superior a 2,5 vezes o seu valor de Força, você está com **sobrecarga**, o que significa que o seu deslocamento diminui 3 metros.

Se você carregar um peso em kg que exceda em 5 vezes o seu valor de Força até a sua capacidade de carga máxima (7,5 vezes o valor de Força), você está com **sobrecarga pesada**, o que significa que seu deslocamento diminui 6 metros e você tem desvantagem em testes de habilidade, jogadas de ataque e testes de resistência que usem Força, Destreza ou Constituição.

Destreza

A Destreza mede a agilidade, os reflexos e o equilíbrio.

Testes de Destreza

Um teste de Destreza representa a tentativa de se mover com agilidade, rapidez ou em silêncio, ou para evitar cair quando você andar por uma estrada traiçoeira. As perícias Acrobacia, Furtividade e Prestidigitação, refletem aptidão em certos tipos de testes de Destreza.

Acrobacia. Um teste de Destreza (Acrobacia) abrange uma tentativa de permanecer de pé em uma situação complicada, como tentar correr sobre uma camada de gelo, equilibrar-se na corda bamba ou ficar de pé no convés de um navio que balança. O Mestre também pode pedir um teste de Destreza (Acrobacia) para ver se você é capaz de realizar acrobacias, como cambalhotas e saltos mortais.

Furtividade. Um teste de Destreza (Furtividade) é realizado para tentar esconder-se de inimigos, esgueirar-se por guardas, escapar sem ser notado, ou aproximar-se de alguém sem ser visto ou ouvido.

Prestidigitação. Sempre que você tentar realizar um ato de prestidigitação ou de trapaça manual, como plantar alguma coisa em outra pessoa ou esconder um objeto em sua roupa, você deve fazer um teste de Destreza (Prestidigitação). O Mestre também pode pedir um teste de Destreza (Prestidigitação) para determinar se você pode roubar uma bolsa de moedas de outra pessoa ou pegar algo do bolso de outra pessoa.

Outros Testes de Destreza. O Mestre pode pedir um teste de Destreza quando você tentar realizar uma das seguintes tarefas:

- Controlar uma carruagem muito carregada em uma ladeira
- Dirigir uma biga em uma curva acentuada
- Abrir uma fechadura
- Desarmar uma armadilha
- Amarrar um prisioneiro com segurança
- Escapar de amarras
- Tocar um instrumento de cordas
- Criar um objeto pequeno ou detalhado

Jogadas de Ataque e Dano

Você adiciona seu modificador de Destreza em suas jogadas de ataque e dano quando estiver atacando com armas à distância, como uma funda ou um arco longo. Você também pode adicionar seu modificador de Destreza em suas jogadas de ataque e dano quando estiver atacando com uma arma corpo-a-corpo que possuir a propriedade acuidade, como uma adaga ou uma rapieira.

Escondendo-se

Quando você tenta se esconder, você deve fazer um teste de Destreza (Furtividade). Até que você seja descoberto ou pare de se esconder, o resultado desse teste é resistido por um teste de Sabedoria (Percepção) de qualquer criatura que procure ativamente por sinais de sua presença. O Mestre decide quando as circunstâncias são apropriadas.

Você não pode se esconder de uma criatura que possa vê-lo claramente, e se fizer algum barulho (como gritar um aviso ou derrubar um vaso), o barulho denuncia sua posição. Uma criatura invisível não pode ser vista, assim ela sempre pode tentar se esconder. No entanto, os sinais de sua passagem ainda podem ser notados e ela ainda deve permanecer em silêncio.

Em combate, a maioria das criaturas está alerta para sinais de perigo ao seu redor, então, se você sair de seu esconderijo e se aproximar de uma criatura, ela normalmente o verá. No entanto, em determinadas circunstâncias, o Mestre pode permitir que você permaneça escondido enquanto se aproxima de uma criatura que está distraída, o que concede a você vantagem em um ataque antes de ser visto.

Percepção Passiva. Quando você se esconde, há uma chance de que alguém perceba você mesmo se não estiverem procurar ativamente. Para determinar se uma criatura percebe você escondido, o Mestre compara o resultado do seu teste de Destreza (Furtividade) com o valor da Sabedoria (Percepção) Passiva da criatura (que equivale a 10 + modificador de Sabedoria da criatura), bem como quaisquer outros bônus ou penalidades. Se a criatura possuir vantagem, adicione 5. Para desvantagem, subtraia 5.

Por exemplo, se um personagem de 1° nível (com um bônus de proficiência de +2) possui uma Sabedoria 15 (modificador de +2) e proficiência em Percepção, sua Sabedoria (Percepção) Passiva será 14.

O que você pode ver? Um dos principais fatores para determinar se você pode encontrar uma criatura ou objeto escondido é o quão bem ele pode enxergar em uma área, que pode ser escuridão leve até a escuridão densa, como explicado no capítulo 8.

Classe de Armadura

Dependendo da armadura que você usa, você pode adicionar uma parte ou todo o seu modificador de Destreza à sua Classe de Armadura, como descrito no capítulo 5.

Iniciativa

No início de todos os combates, você joga sua iniciativa realizando um teste de Destreza. A iniciativa determina a ordem dos turnos das criaturas envolvidas no combate, como descrito no capítulo 9.

Constituição

A Constituição mede a saúde, a resistência e a força vital.

Testes de Constituição

Testes de Constituição são incomuns e nenhuma perícia se aplica a eles, porque a resistência representada por essa habilidade é, em grande parte, passiva em vez de envolver um esforço específico por parte de um personagem ou monstro. No entanto, um teste de Constituição pode representar uma tentativa de você ir além dos limites normais.

O Mestre pode pedir um teste de Constituição quando você tentar realizar uma das seguintes tarefas:

- Segurar a respiração
- Marchar ou trabalhar por horas sem descanso
- Ficar sem dormir
- Sobreviver sem comida ou água
- Beber uma caneca de cerveja de uma só vez

Pontos de Vida

O modificador de Constituição contribui para os seus pontos de vida. Normalmente, você adiciona seu modificador de Constituição para cada Dado de Vida que jogar para seus pontos de vida.

Se o modificador de Constituição mudar, o seu máximo de pontos de vida também muda, como se você tivesse o novo modificador desde o 1° nível. Por exemplo, se você aumentar seu valor de Constituição quando atingir o 4° nível e o modificador de Constituição subir de +1 para +2, você deve ajustar seu máximo de pontos de vida como se o modificador sempre tivesse sido +2. Então, você adiciona 3 pontos de vida para os seus três primeiros níveis, e em seguida, joga seus pontos de vida para o 4° nível usando o novo modificador. Ou se você está no 7° nível e algum efeito reduzir seu valor de Constituição de modo a reduzir seu modificador em 1, seu máximo de pontos de vida será reduzido em 7.

Inteligência

A Inteligência mede a acuidade mental, precisão da memória e a habilidade de raciocinar.

Testes de Inteligência

Um teste de Inteligência entra em jogo quando você precisa usar a lógica, estudo, memória ou raciocínio dedutivo. As perícias Arcanismo, História, Investigação, Natureza e Religião refletem aptidão em certos tipos de testes de Inteligência.

Arcanismo. Um teste de Inteligência (Arcanismo) mede conhecimento sobre magias, itens mágicos, símbolos sobrenaturais, tradições mágicas, os planos de existência e os habitantes desses planos.

História. Um teste de Inteligência (História) mede o conhecimento sobre eventos históricos, pessoas lendárias,

reinos antigos, disputas passadas, guerras recentes e civilizações perdidas.

Investigação. Quando você olha ao redor em busca de pistas e faz deduções com base nesses indícios, você realiza um teste de Inteligência (Investigação). Você pode deduzir a localização de um objeto escondido, discernir, a partir da aparência de um ferimento, que tipo de arma o causou, ou determinar o ponto mais fraco em um túnel que poderia causar o seu colapso. Debruçar-se sobre pergaminhos antigos em busca de um fragmento escondido de conhecimento também pode necessitar um teste de Inteligência (Investigação).

Natureza. Um teste de Inteligência (Natureza) mede o conhecimento sobre terreno, plantas e animais, clima e ciclos naturais.

Religião. Um teste de Inteligência (Religião) mede o conhecimento de lendas sobre divindades, rituais e orações, hierarquias religiosas, símbolos sagrados e práticas de cultos secretos.

Outros Testes de Inteligência. O Mestre pode pedir um teste de Inteligência quando você tentar realizar uma das seguintes tarefas:

- Comunicar-se com uma criatura sem usar palavras
- Estimar o valor de um item precioso
- Conseguir um disfarce para fazer-se passar por um guarda da cidade
- Forjar um documento
- Recordar conhecimento sobre um ofício ou profissão
- Vencer um jogo de habilidade

Habilidade de Conjuração

Magos usam Inteligência como sua habilidade para conjurar magias, o que ajuda a determinar a CD dos testes de resistência de suas magias.

Sabedoria

A Sabedoria reflete como você está em sintonia com o mundo ao seu redor e representa percepção e intuição.

Testes de Sabedoria

Um teste de Sabedoria pode refletir um esforço para ler a linguagem corporal, entender os sentimentos de alguém, perceber coisas sobre o meio ambiente ou cuidar de uma pessoa ferida. As perícias Adestrar Animais, Intuição, Medicina, Percepção e Sobrevivência refletem aptidão em certos tipos de testes de Sabedoria.

Adestrar Animais. Quando houver a necessidade de saber se você pode acalmar um animal domesticado, impedir uma montaria de se assustar, ou intuir as intenções de um animal, o Mestre pode pedir um teste de Sabedoria (Adestrar Animais). Você também realiza um teste de Sabedoria (Adestrar Animais) para controlar sua montaria ao tentar uma manobra arriscada.

Intuição. Um teste de Sabedoria (Intuição) decide se você pode determinar as verdadeiras intenções de uma criatura, perceber uma mentira ou prever o próximo movimento de alguém. Fazer isso envolve recolher pistas a partir da linguagem corporal, os hábitos da fala e as mudanças nos maneirismos.

Medicina. Um teste de Sabedoria (Medicina) permite tentar estabilizar um companheiro que está morrendo ou diagnosticar uma doença.

Percepção. Um teste de Sabedoria (Percepção) permite observar, ouvir ou detectar a presença de alguma coisa de outra forma. A percepção mede a consciência geral do que está acontecendo ao seu redor e a acuidade de seus sentidos. Por exemplo, você pode tentar ouvir uma conversa através de uma porta fechada, bisbilhotar sob uma janela aberta ou ouvir monstros movendo-se furtivamente na floresta. Ou você pode tentar detectar coisas que são obscurecidas ou que normalmente passariam despercebidas, desde uma emboscada de orcs em uma estrada, bandidos escondidos nas sombras de um beco ou uma porta secreta fechada somente com a luz de velas.

> **Encontrando um Objeto Escondido**
>
> Quando seu personagem procura por um objeto escondido, como uma porta secreta ou uma armadilha, o Mestre normalmente pede para que você realize um teste de Sabedoria (Percepção). Esse teste pode ser usado para encontrar detalhes escondidos ou outras informações e dicas que você poderia ignorar.
>
> Na maioria dos casos, você precisa dizer o local onde ele está procurando para que o Mestre possa determinar suas chances de sucesso. Por exemplo, uma chave está escondida debaixo de um conjunto de roupas dobradas na gaveta de uma cômoda. Se você disser ao Mestre que está andando pela sala, olhando para as paredes e móveis em busca de pistas, você não terá chance de encontrar a chave, independentemente do resultado do seu teste de Sabedoria (Percepção). Você teria que especificar que estava abrindo as gavetas ou procurando na cômoda para ter alguma chance de sucesso.

Sobrevivência. Um teste de Sabedoria (Sobrevivência) é feito para seguir rastros, caçar, orientar o grupo através de terras congeladas, identificar sinais de que ursos-coruja vivem nas proximidades, prever o tempo, ou evitar areia movediça e outros perigos naturais.

Outros Testes de Sabedoria. O Mestre pode pedir um teste de Sabedoria quando você tentar realizar uma das seguintes tarefas:

- Obter um pressentimento sobre o que fazer
- Discernir se uma criatura, morta ou viva, é um morto-vivo

Habilidade de Conjuração

Clérigos usam Sabedoria como sua habilidade para conjurar magias, o que ajuda a determinar a CD dos testes de resistência de suas magias.

Carisma

O Carisma mede a capacidade de interagir eficazmente com os outros. Ele inclui fatores como confiança e eloquência, e pode representar uma personalidade encantadora ou dominadora.

Testes de Carisma

Um teste de Carisma pode surgir quando você tenta influenciar ou entreter os outros, quando tenta expor uma opinião ou dizer uma mentira convincente, ou quando estiver em uma situação social complicada. As perícias Atuação, Enganação, Intimidação, e Persuasão refletem aptidão em certos tipos de testes de Carisma.

Atuação. Um teste de Carisma (Atuação) determina o quão bem você pode entreter uma plateia com música, dança, atuação, contando histórias ou alguma outra forma de entretenimento.

Enganação. Um teste de Carisma (Enganação) determina se você pode esconder a verdade de forma convincente, verbalmente ou através de suas ações. Esse engano pode abranger tudo, como iludir os outros através de uma mentira cheia de ambiguidade. Situações típicas incluem tentar ludibriar um guarda, iludir um

comerciante, ganhar dinheiro através de jogos de azar, usar um disfarce, amenizar as suspeitas de alguém com falsas garantias ou manter uma cara séria ao contar uma mentira descarada.

Intimidação. Ao tentar influenciar alguém através de ameaças abertas, ações hostis e violência física, o Mestre pode pedir a realização de um teste de Carisma (Intimidação). Exemplos incluem tentar arrancar informações de um prisioneiro, convencer bandidos de rua a recuar de um confronto ou usar uma garrafa quebrada para convencer um vizir sarcástico a reconsiderar uma decisão.

Persuasão. Quando você tenta influenciar alguém ou um grupo de pessoas com tato, delicadeza ou boa índole, o Mestre pode pedir para você fazer de um teste de Carisma (Persuasão). Normalmente, você usa a Persuasão quando está agindo de boa-fé, para promover amizades, fazer pedidos cordiais ou exibir a etiqueta apropriada.

Exemplos de persuadir os outros incluem convencer um mordomo a deixar seu grupo ver o rei, negociar a paz entre duas tribos em conflito ou inspirar uma multidão de pessoas da cidade.

Outros Testes de Carisma. O Mestre pode pedir um teste de Carisma quando o jogador tentar realizar uma das seguintes tarefas:

- Achar a melhor pessoa para saber sobre notícias, rumores e boatos
- Misturar-se na multidão para descobrir os temas centrais da conversa

Habilidade de Conjuração

Bardos, Bruxos, Feiticeiros e Paladinos usam Carisma como sua habilidade para conjurar magias, o que ajuda a determinar a CD dos testes de resistência de suas magias.

Testes de Resistência

Um teste de resistência – também chamado de resistência – representa uma tentativa de resistir a uma magia, uma armadilha, um veneno, uma doença ou uma ameaça similar. Você normalmente não decide fazer um teste de resistência, você é forçado a fazer um, porque seu personagem ou monstro corre risco de sofrer algum mal.

Para fazer um teste de resistência, jogue um d20 e adicione o modificador de habilidade apropriado. Por exemplo, você usa seu modificador de Destreza para um teste de resistência de Destreza.

Um teste de resistência pode ser modificado por um bônus ou penalidade situacional e pode ser afetado por vantagem ou desvantagem, conforme determinado pelo Mestre.

Cada classe concede proficiência em pelo menos dois testes de resistência. O mago é proficiente em testes de resistência de Inteligência e Sabedoria. Tal como a proficiência em perícia, proficiência em teste de resistência permite que você adicione seu bônus de proficiência nos testes de resistência feitos usando uma habilidade particular. Alguns monstros também possuem proficiência em testes de resistência.

A Classe de Dificuldade de um teste de resistência é determinada pelo efeito que a provocou. Por exemplo, a CD para um teste de resistência causado por uma magia é determinada pela habilidade de conjuração de quem a conjurou e seu bônus de proficiência.

O resultado de um sucesso ou fracasso em um teste de resistência também é detalhado no efeito que o provocou. Geralmente, um teste bem sucedido significa que a criatura não sofreu nenhum dano ou sofreu um dano reduzido, proveniente do efeito.

Capítulo 8: Aventurando-se

Investigar a antiga tumba dos horrores, esgueirar-se através das estreitas vielas de Águas Profundas, abrir uma nova trilha através das densas florestas da Ilha do Pavor – essas são as coisas de que são feitas as aventuras de Dungeons & Dragons. Um personagem desse jogo pode explorar ruínas esquecidas e terras desconhecidas, descobrir segredos obscuros e planos sinistros, além de matar monstros perversos. E se tudo correr bem, o personagem vai sobreviver para reivindicar suas recompensas antes de embarcar em uma nova aventura.

Esse capítulo aborda os conceitos básicos de uma vida de aventuras, desde a mecânica da movimentação até as complexas interações sociais. As regras para o descanso também estão nesse capítulo, juntamente com uma discussão sobre quais as atividades um personagem pode realizar entre suas aventuras.

Não importa se os aventureiros estão explorando uma masmorra empoeirada ou as complexas relações de uma corte real, o jogo seguirá um ritmo natural, conforme descrito na introdução do livro:

1. O Mestre descreve o ambiente.
2. Os jogadores descrevem o que eles desejam fazer.
3. O Mestre narra os resultados de suas ações.

Normalmente, o Mestre utiliza um mapa como esboço da aventura, acompanhando o progresso dos personagens na medida que eles exploram os corredores da masmorra ou regiões selvagens. As notas do Mestre, incluindo a legenda do mapa, descrevem o que os aventureiros encontrarão assim que entrarem em cada nova área. Às vezes, a passagem do tempo e as ações dos aventureiros determinam o que acontece, por isso o Mestre pode usar uma linha do tempo ou um fluxograma para acompanhar seu progresso, em vez de um mapa.

Tempo

Em situações em que manter o controle da passagem do tempo é importante, o Mestre determina o tempo que uma tarefa requer. O Mestre pode usar uma escala de tempo diferente, dependendo do contexto da situação. No ambiente de uma masmorra, o movimento dos aventureiros acontece em uma escala de **minutos**. É necessário cerca de um minuto para passar por um longo corredor, mais um minuto para verificar se há armadilhas na porta no final do corredor e uns bons dez minutos para vasculhar a câmara atrás de algum objeto interessante ou valioso.

Em uma cidade ou região selvagem, muitas vezes é mais apropriado usar uma escala de **horas**. Aventureiros ansiosos para chegar à torre solitária no coração da floresta, podem percorrer os 24 km que os separam da torre em pouco menos de quatro horas.

Para viagens longas, uma escala de **dias** funciona melhor. Seguindo a estrada de Portão de Baldur até Águas Profundas, os aventureiros viajam por quatro dias sem qualquer interferência, até uma emboscada goblin interromper sua jornada.

Em combate e outras situações que exija um ritmo acelerado, o jogo baseia-se em **rodadas**, um espaço de tempo de 6 segundos descrito no capítulo 9.

Movimento

Nadar através das corredeiras de um rio, esgueirar-se pelo corredor de uma masmorra, escalar uma encosta de montanha traiçoeira – todos os tipos de movimento desempenham um papel fundamental nas aventuras de D&D.

O Mestre pode resumir o movimento dos aventureiros sem calcular distâncias exatas ou tempos de viagem: "Vocês viajam através da floresta e encontram a entrada da masmorra no final da noite do terceiro dia". Mesmo em uma masmorra, particularmente em uma masmorra grande ou em uma rede de cavernas, o Mestre pode resumir o movimento entre os encontros: "Depois de matar o guardião na entrada da antiga fortaleza dos anões e consultarem seu mapa, vocês percorrem quilômetros de corredores até chegarem a uma ponte estreita, semelhante a um arco de pedra, sobre um abismo."

No entanto, algumas vezes é importante saber quanto tempo leva para ir de um ponto a outro, não importando se a resposta seja em dias, horas ou minutos. As regras para determinar o tempo de uma viagem dependem de dois fatores: o deslocamento e o ritmo de viagem das criaturas em movimento e o terreno em que elas estão se movendo.

Deslocamento

Cada personagem e monstro possui um deslocamento, que é a distância em metros que o personagem ou monstro pode andar em uma rodada. Esse número pressupõe explosões de movimento enérgico no meio de uma situação de risco de vida.

As regras seguintes determinam o quanto um personagem ou monstro pode se mover em um minuto, uma hora ou um dia.

Ritmo de Viagem

Durante uma viagem, um grupo de aventureiros pode se mover em um ritmo normal, rápido ou lento, como mostrado na tabela Ritmo de Viagem. A tabela indica a distância que um grupo pode se mover em um determinado período de tempo e qual o efeito do ritmo de viagem. Um ritmo rápido deixa os personagens com menos percepção, enquanto um ritmo lento torna possível se esconder e procurar uma área com mais cuidado (consulte a seção "Atividades durante Viagem" mais adiante nesse capítulo, para mais informações).

Marcha Forçada. A tabela Ritmo de Viagem assume que os personagens viajam 8 horas por dia. Eles podem ir além desse limite, mas correm o risco de exaustão.

Para cada hora adicional de viagem além das 8 horas diárias, os personagens cobrem a distância indicada na coluna Hora para seu ritmo, e cada personagem deve realizar um teste de resistência de Constituição no final da hora. A CD é 10 +1 para cada hora acima das 8 horas. Em um fracasso no teste de resistência, um personagem sofre um nível de exaustão (veja o apêndice A).

Montarias e Veículos. Para curtos espaços de tempo (até uma hora), muitos animais se movem muito mais rápido do que os humanoides. Um personagem montado pode andar a galope por aproximadamente uma hora, cobrindo o dobro da distância normal para um ritmo rápido. Se uma montaria descansada estiver disponível a cada 12 ou 15 quilômetros, os personagens podem cobrir distâncias maiores nesse ritmo, mas isso é muito raro, exceto em áreas densamente povoadas.

Personagens em carroças, carruagens ou outros veículos terrestres usam um ritmo normal. Personagens em veículos aquáticos estão limitados à velocidade do veículo (veja o capítulo 5), e eles não sofrem penalidades de um ritmo rápido ou obtêm benefícios de um ritmo lento. Dependendo do tamanho do veículo aquático e de sua tripulação, é possível viajar até 24 horas por dia.

Algumas montarias especiais, como um pégaso ou grifo, ou veículos especiais, como um *tapete voador*, permitem viajar mais rapidamente. O *Guia do Mestre* contém mais informações sobre os métodos especiais de viagem.

Ritmo de Viagem

	Distância Percorrida por...			
Ritmo	**Minuto**	**Hora**	**Dia**	**Efeito**
Rápido	120 metros	6 km	45 km	Penalidade de –5 no valor de Sabedoria (Percepção) passivo
Normal	90 metros	4,5 km	36 km	–
Lento	60 metros	3 km	27 km	Pode usar furtividade

Terreno Difícil

As velocidades de deslocamento dadas na tabela Ritmo de Viagem são medidas sobre um terreno simples: estradas, planícies abertas ou corredores de masmorras limpos. Mas muitas vezes os aventureiros enfrentam florestas densas, pântanos profundos, ruínas cheias de entulho, montanhas íngremes e com o solo coberto de gelo – tudo isso é considerado terreno difícil.

Um personagem se move metade do seu deslocamento em terrenos difíceis – para cada 1,5 metro percorrido em terreno difícil, são gastos 3 metros do deslocamento do personagem – fazendo com que seja possível cobrir apenas metade da distância normal em um minuto, uma hora ou um dia.

Tipos Especiais de Movimento

Mover-se em masmorras perigosas ou áreas selvagens, muitas vezes envolve mais do que simplesmente andar. Os aventureiros pode ter que escalar, rastejar, nadar ou saltar para chegar onde desejam.

Escalada, Natação e Rastejamento

Enquanto estiver escalando ou nadando, cada 1,5 metro de deslocamento custa 1,5 metro adicional (3 metros adicionais em terrenos difíceis), a menos que uma criatura tenha um deslocamento de escalada ou de natação. À critério do Mestre, subir uma superfície vertical escorregadia ou um com poucos lugares para segurar-se exigirá sucesso em um teste de Força (Atletismo). Da mesma forma, nadar qualquer distância em águas agitadas pode exigir sucesso em um teste de Força (Atletismo).

Saltando

A Força determina a distância que um personagem pode saltar.

Salto em Distância. Quando você realiza um salto em distância, você cobre uma distância igual ao seu valor de Força multiplicado por 0,3 metros, se você percorrer, no mínimo, 3 metros antes do salto. Quando realiza um salto em distância sem percorrer 3 metros antes de saltar, você pode saltar apenas metade dessa distância. De qualquer forma, cada metro saltado custa um metro de deslocamento.

Essa regra assume que a altura do salto não importa, como saltar através de um córrego ou abismo. Por opção do Mestre, você precisa passar em teste de Força (Atletismo) CD 10 para superar um obstáculo baixo (não mais alto do que 1/4 da distância percorrida no salto), como uma cerca ou muro baixo. Caso contrário, você vai colidir contra o obstáculo.

Quando você aterrissar em um terreno difícil, você precisa passar em um teste de Destreza (Acrobacia) CD 10 para aterrissar de pé. Caso contrário, você cairá no chão.

Salto em Altura. Quando você realizar um salto em altura, você salta no ar uma quantidade de metros igual a 0,3 x (3 + seu modificador de Força) se percorrer uma distância de, no mínimo, 3 metros antes do salto. Quando você realiza um salto em altura sem tomar distância, você pode saltar apenas metade dessa altura. De qualquer forma, cada metro do salto custa um metro de deslocamento. Em algumas circunstâncias, o Mestre pode pedir um teste de Força (Atletismo) para verificar se você pode saltar mais alto do que o normal. Após aplicar seu modificador de Força, um salto em altura será de no mínimo 0 metros.

Você pode estender os braços metade da sua altura durante o salto. Assim, você pode alcançar uma distância igual à altura do salto, mais 1½ vezes a sua altura.

Atividades Durante Viagem

Enquanto estiverem viajando em uma masmorra ou uma área selvagem, os aventureiros precisam manter-se alerta para o perigo, e alguns deles podem executar outras tarefas para ajudar na viagem do grupo.

Ordem de Marcha

Os aventureiros devem estabelecer uma ordem de marcha. Uma ordem de marcha é um método fácil de determinar quais personagens são afetados por armadilhas, quais podem observar inimigos escondidos e quais estão mais próximos desses inimigos quando o combate se iniciar.

Um personagem pode ocupar a linha de frente, uma ou mais linhas intermediárias, ou a linha da retaguarda. Personagens nas fileiras dianteiras e na retaguarda precisam de espaço suficiente para viajar lado a lado com outros de sua posição. Quando o espaço é muito apertado, a ordem de marcha deve mudar, geralmente movendo os personagens para uma posição intermediária.

Menos de Três Linhas. Se um grupo de aventureiros organiza sua ordem de marcha com apenas duas fileiras, terão uma linha de frente e uma retaguarda. Se há apenas uma linha, ela é considerada linha de frente.

Furtividade

Ao viajar em um ritmo lento, os personagens podem se mover furtivamente. Enquanto eles não estiverem em um local aberto, eles podem tentar surpreender ou esgueirar-se de outras criaturas que encontrem. Veja as regras para se esconder no capítulo 7.

Percebendo Ameaças

Use o valor de Sabedoria (Percepção) Passiva dos personagens para determinar se alguém no grupo percebeu uma ameaça oculta. O Mestre pode decidir que uma ameaça pode ser notada apenas por personagens de uma determinada linha de marcha. Por exemplo, se os personagens estão explorando um labirinto de túneis, o Mestre pode decidir que apenas os personagens da linha de retaguarda têm chance de ouvir ou detectar uma criatura furtiva seguindo o grupo, enquanto os personagens da linha de frente e intermediárias não podem.

Enquanto estiverem viajando em marcha acelerada, os personagens sofrem –5 de penalidade no seu valor de Sabedoria (Percepção) Passiva para perceber ameaças escondidas.

Encontrando Criaturas. Se o Mestre determinar que os aventureiros encontrarão outras criaturas enquanto estão viajando, cabe a ambos os grupos decidir o que acontece em seguida. Qualquer grupo pode decidir atacar, iniciar uma conversa, fugir ou esperar para ver o que o outro grupo faz.

Surpreendendo Inimigos. Se os aventureiros encontrarem uma criatura ou grupo hostil, o Mestre determina se os aventureiros ou seus inimigos podem ser surpreendidos quando o combate começar. Veja o capítulo 9 para mais informações sobre surpresa.

Outras Atividades

Personagens que voltem sua atenção para outras tarefas enquanto seu grupo viaja, não estão focados em vigiar atrás de perigo. Esses personagens não contribuem com seu valor de Sabedoria (Percepção) Passiva para perceber ameaças ocultas. No entanto, um personagem que não está prestando atenção ao perigo pode realizar uma das seguintes atividades, ou alguma outra atividade, com a permissão do Mestre.

Navegar. O personagem pode tentar impedir que o grupo se perca, realizando um teste de Sabedoria (Sobrevivência) quando o Mestre exigir (o *Guia do Mestre* tem regras para determinar se o grupo se perde ou não).

Desenhar um Mapa. O personagem pode desenhar um mapa que registra o progresso do grupo e ajuda os personagens a voltar para o seu curso, caso eles se percam. Não é necessário nenhum teste de habilidade.

Rastrear. Um personagem pode seguir os rastros de outra criatura, realizando um teste de Sabedoria (Sobrevivência) quando o Mestre exigir (o *Guia do Mestre* tem regras para rastreamento).

Foragear. O personagem pode manter-se atento às fontes de comida e água, realizando um teste de Sabedoria (Sobrevivência) quando o Mestre exigir (o *Guia do Mestre* tem regras para a busca de suprimentos).

O Ambiente

Por natureza, aventuras envolvem adentrar lugares escuros, perigosos e cheios de mistérios à serem explorados. As regras dessa seção abordam algumas das formas mais importantes da interação dos aventureiros com o ambiente desses locais. O *Guia do Mestre* tem regras que cobrem situações mais inusitadas.

Queda

A queda de uma grande altura é um dos perigos mais comuns que os aventureiros enfrentam.

No final de uma queda, uma criatura sofre 1d6 de dano de concussão para cada 3 metros de queda, até um máximo de 20d6. A criatura ficará caida no chão, a menos que ela evite sofrer o dano da queda.

Asfixia

Uma criatura pode segurar sua respiração por um número de minutos igual a 1 + seu modificador de Constituição (mínimo de 30 segundos).

Quando uma criatura ficar sem respirar, ela pode sobreviver por um número de rodadas igual ao seu modificador de Constituição (mínimo 1 rodada). No início do seu próximo turno, ela cai a 0 pontos de vida e está morrendo.

Dividindo o Grupo

Às vezes, faz sentido dividir um grupo de aventura, especialmente se você deseja que um ou mais personagens espiem à frente. Você pode formar diversos grupos, cada um se movendo com um deslocamento diferente.

O inconveniente dessa situação é que o grupo estará dividido em diversos bandos menores num eventual ataque. A vantagem é que um grupo menor de personagens furtivos se movendo lentamente pode ser capaz de passar despercebido através de inimigos aos quais personagens barulhentos os alertariam. Um ladino e um monge se movendo num ritmo lento são muito mais difíceis de detectar quando eles deixam seu amigo anão paladino para trás.

Por exemplo, uma criatura com Constituição 14 (modificador +2) pode prender a respiração por 3 minutos. Se começa a asfixia, ela terá duas rodadas para tomar ar antes de cair a 0 pontos de vida.

Se você não puder respirar ou estiver sufocando, você não pode recuperar pontos de vida ou se estabilizar até poder respirar novamente.

Luz e Visão

As tarefas mais fundamentais de uma aventura – perceber o perigo, encontrar objetos escondidos, atingir um inimigo em combate e conjurar uma magia, para citar apenas alguns – dependem fortemente da habilidade do personagem para exergar. Escuridão e outros efeitos que obscurecem a visão podem provar-se um obstáculo significativo.

Uma determinada área pode ser de escuridão leve ou densa. Em uma área de **escuridão leve**, como penumbra, névoa disforme ou folhagem moderada, as criaturas têm desvantagem em testes de Sabedoria (Percepção) que dependem de visão.

Uma área de **escuridão densa** – como escuridão, nevoeiro espesso ou folhagem densa – bloqueia a visão completamente. Uma criatura em uma área de escuridão densa está efetivamente cega (veja o apêndice A) quando tenta ver algo obscurecido pela escuridão.

A presença ou ausência de luz em um ambiente cria três categorias de iluminação: luz plena, penumbra e escuridão.

A **luz plena** permite que a maioria das criaturas possa enxergar normalmente. Mesmo dias nublados fornecem luz plena, assim como tochas, lanternas, fogueiras e outras fontes de iluminação dentro de um raio específico.

A **penumbra**, também chamada de sombras, cria uma área de escuridão leve. Uma área de penumbra é geralmente o limite entre uma fonte de luz plena, como uma tocha, e a escuridão em volta dela. A luz suave do nascer e do pôr do sol também contam como penumbra. A lua cheia particularmente brilhante pode banhar a terra com penumbra.

A **escuridão total** cria uma área de escuridão densa. Personagens enfrentam a escuridão total quando estão ao ar livre durante a noite (até mesmo na maioria das noites com luz da lua), dentro dos limites de uma masmorra fechada ou nas entranhas do subterrâneo, ou em uma área de escuridão mágica.

Percepção às Cegas

Uma criatura com percepção às cegas pode perceber seus arredores sem depender de visão dentro de um raio específico. Criaturas sem olhos, como limos, e criaturas com eco localização ou sentidos aguçados, como morcegos e dragões verdadeiros, têm esse sentido.

Visão no Escuro
Muitas criaturas nos mundos de D&D, especialmente aqueles que habitam o subterrâneo, possuem visão no escuro. Dentro de um alcance específico, uma criatura com visão no escuro pode enxergar na penumbra como se fosse luz plena e na escuridão total como se fosse penumbra. No entanto, a criatura não pode discernir cores na escuridão, apenas tons de cinza.

Visão Verdadeira
Uma criatura com visão verdadeira pode, dentro de um alcance específico, enxergar na escuridão total normal e mágica, ver criaturas e objetos invisíveis, detectar automaticamente ilusões visuais e ter sucesso em testes de resistência contra elas, também pode perceber a forma original de um metamorfo ou de uma criatura que é transformada por magia. Além disso, a criatura pode ver no Plano Etéreo.

Comida e Água
Os personagens que não comem ou bebem sofrem os efeitos da exaustão (veja o apêndice A). Exaustão causada pela falta de comida ou água não pode ser removida até que o personagem coma e beba a quantidade total necessária.

Comida
Um personagem precisa de 0,5 kg de alimento por dia e pode fazer a comida durar mais tempo sobrevivendo com meias rações. Comer apenas 0,25 kg de alimento por dia conta como metade de um dia sem comer. Um personagem pode ficar sem comida por um número de dias igual a 3 + seu modificador de Constituição (mínimo 1). No final de cada dia além desse limite, o personagem sofre automaticamente um nível de exaustão.

Um dia comendo normalmente redefine a contagem de dias sem comida para zero.

Água
Um personagem precisa de 3 litros de água por dia, ou 6 litros por dia se o tempo estiver quente. Um personagem que bebe apenas metade dessa quantia deve obter sucesso em um teste de resistência de Constituição CD 15, ou sofrerá um nível de exaustão ao final do dia. Um personagem com acesso a ainda menos água sofrerá automaticamente um nível de exaustão ao final do dia.

Se o personagem já possuir um ou mais níveis de exaustão, ele sofre dois níveis de exaustão em ambos os casos.

Interação com Objetos
A interação de um personagem com objetos em um ambiente, muitas vezes, é simples de resolver no jogo. O jogador diz ao Mestre que seu personagem está fazendo alguma coisa, como mover uma alavanca e o Mestre descreve o resultado, se houver algum.

Por exemplo, um personagem pode decidir puxar uma alavanca, o que por sua vez, poderia erguer uma ponte levadiça, inundar uma sala com água ou abrir uma porta secreta em uma parede próxima. No entanto, se a alavanca estiver oxidada na posição ou emperrada, um personagem pode precisar forçá-la. Em tal situação, o Mestre pode pedir um teste de Força para ver se o personagem conseguiu mover a alavanca. O Mestre define a CD para qualquer teste com base na dificuldade da tarefa.

Personagens também podem danificar os objetos com suas armas e magias. Objetos são imunes a dano de veneno e psíquico, mas de outro modo, eles podem ser afetados por ataques físicos e mágicos quase do mesmo modo que uma criatura. O Mestre determina a Classe de Armadura de um objeto e seus pontos de vida, e pode decidir que certos objetos têm resistência ou imunidade a certos tipos de ataques (é difícil cortar uma corda com uma clava, por exemplo). Objetos sempre fracassam em testes de resistência de Força e Destreza e são imunes a efeitos que exijam outros testes de resistência. Quando um objeto cai para 0 pontos de vida, ele se rompe.

Um personagem também pode tentar realizar um teste de Força para quebrar um objeto. O Mestre define a CD para o teste.

Interação Social
Explorar masmorras, superar obstáculos e matar monstros são peças-chave das aventuras de D&D. Não menos importante, porém, são as interações sociais que os aventureiros têm com outros habitantes do mundo.

A interação assume muitas formas. Talvez você precise convencer um ladrão sem escrúpulos a confessar algum crime ou tentar bajular um dragão para que ele poupe sua vida. O Mestre assume os papéis de todos os personagens que participam na interação e que não pertencem a outro jogador na mesa. Qualquer personagem deste tipo é chamado de **Personagem do Mestre** (PdM).

Em termos gerais, a atitude de um PdM em relação a você é descrita como amigável, indiferente ou hostil. PdM amigáveis estão predispostos a ajudar você, enquanto os hostis tendem a obstruir seu caminho. Logicamente, é mais fácil você obter alguma coisa de um PdM amigável.

Interpretação
Interpretação é, literalmente, o ato de interpretar um papel. Nesse caso, é *você* quem vai determinar como seu personagem pensa, age e fala.

A interpretação é parte de todos os aspectos do jogo, e ela vem à tona durante as interações sociais. As peculiaridades do seu personagem, seus maneirismos, sua personalidade, influenciam em como essas interações são resolvidas.

Existem dois estilos que você pode usar quando interpreta seu personagem: a abordagem descritiva e a abordagem ativa. A maioria dos jogadores usa uma combinação dos dois estilos. Você pode usar qualquer combinação dos dois que funcione melhor para você.

Abordagem Descritiva de Interpretação
Com essa abordagem, você descreve as palavras e ações de seu personagem para o Mestre e os outros jogadores. Baseando-se em sua imagem mental de seu personagem, você diz a todos o que seu personagem vai fazer e como ele irá fazer determinada tarefa. Por exemplo, Chris joga com Tordek, o anão.

Tordek tem um temperamento explosivo e culpa os elfos da Floresta do Manto pela desgraça de sua família. Em uma taverna, um detestável elfo menestrel se senta à mesa de Tordek e tenta iniciar uma conversa com o anão.

Chris diz: "Tordek cospe no chão, rosna um insulto para o bardo, e vai até o bar. Ele se senta em um banquinho e encara o menestrel antes de pedir outra bebida."

Nesse exemplo, Chris transmitiu o humor de Tordek e deu ao Mestre uma ideia clara da atitude e das ações de seu personagem.

Ao usar uma abordagem descritiva de interpretação, tenha em mente as seguintes coisas:

- Descreva as atitudes e emoções do seu personagem.
- Concentre-se nas intenções do seu personagem e como outros podem percebê-las.
- Forneça o máximo de detalhes que você se sentir confortável em dizer.

Não se preocupe em fazer as coisas exatamente corretas. Você deve apenas pensar sobre o que seu personagem faria e descrever o que vem em sua mente.

Abordagem Ativa de Interpretação

Se a abordagem descritiva diz ao Mestre e aos outros jogadores o que seu personagem pensa e faz, a abordagem ativa mostra a eles.

Quando você usa a abordagem ativa de interpretação, você fala com a voz de seu personagem, como um ator assumindo um papel. Você pode até repetir os movimentos do seu personagem e sua linguagem corporal. Essa abordagem é mais envolvente do que a abordagem descritiva, mas você ainda precisa descrever as coisas que não podem ser razoavelmente demonstradas.

Voltando ao exemplo acima, de Chris interpretando Tordek, veja como a cena poderia ocorrer se Chris usasse uma abordagem ativa:

Falando como Tordek, Chris diz em uma voz rouca e profunda: "Eu estava me perguntando por que, de repente, o cheiro daqui começou a ficar podre. Se eu quisesse ouvir alguma coisa de você, eu quebraria seu braço e apreciaria seus gritos." Em sua voz normal, Chris, em seguida acrescenta: "Eu me levanto, encaro o elfo, e sigo para o bar."

Resultados de Interpretação

O Mestre usa as ações e atitudes do seu personagem para determinar como um PdM reage. Um PdM covarde curva-se sob ameaças de violência. Uma anã teimosa se recusa a deixar qualquer um importuná-la. Um dragão vaidoso adora uma lisonja.

Ao interagir com um PdM, você deve prestar muita atenção ao retrato que o Mestre faz do humor, diálogo e da personalidade do PdM. Você pode ser capaz de determinar traços de personalidade, vínculos, ideais e defeitos de um PdM, em seguida, usá-los para influenciar a atitude do PdM.

As interações em D&D são muito parecidos com as interações na vida real. Se você puder oferecer ao PdM algo que ele deseja, ameaçá-lo com algo que ele teme ou se aproveitar de suas simpatias e objetivos, você pode usar as palavras para obter quase tudo o quiser. Por outro lado, se você insultar um guerreiro orgulhoso ou falar mal dos aliados de um nobre, seus esforços para convencer ou enganar de nada valerão.

Testes de Habilidade

Além da interpretação, os testes de habilidade são fundamentais para determinar o resultado de uma interação social.

Os seus esforços de interpretação podem alterar a atitude de um PdM, mas ainda pode haver um elemento de acaso na situação. Por exemplo, o Mestre pode pedir um teste de Carisma em qualquer ponto durante uma interação dele ou dela, se ele desejar que os dados desempenhem um papel importante nas reações de um PdM. Outros testes podem ser apropriados em certas situações, a critério do Mestre.

Você deve prestar atenção às suas proficiências em perícia quando pensar em como quer interagir com um PdM e pesar a balança a seu favor, utilizando uma abordagem que se baseia em seus melhores bônus e perícias. Se o grupo precisa enganar um guarda para entrar em um castelo, o ladino que é proficiente em Enganação é a melhor aposta para liderar a interação. Ao negociar para libertar um refém, um clérigo com Persuasão pode tomar frente na maior parte da conversa.

Descanso

Por mais heroicos que sejam, os aventureiros não podem gastar cada hora do dia no meio da exploração, interação social e do combate. Eles precisam descansar – tempo para dormir e comer, cuidar de seus ferimentos, atualizar suas mentes e espíritos para conjurar magias, e se prepararem para mais aventuras.

Qualquer criatura pode fazer descansos curtos no meio de um dia de aventura e um descanso longo ao fim do dia.

Descanso Curto

Um descanso curto é um período de tempo de inatividade, com pelo menos 1 hora de duração, durante o qual um personagem não faz nada mais árduo do que comer, beber, ler e tratar seus ferimentos.

Um personagem pode gastar um ou mais Dados de Vida no final de um descanso curto, até o máximo de Dados de Vida do personagem, que é igual ao nível do personagem. Para cada Dado de Vida gasto dessa forma, o jogador joga o dado e adiciona seu modificador de Constituição à jogada. Após aplicar seu modificador de Constituição a jogada de Dado de Vida, você recupera no mínimo 0 pontos de vida. O jogador pode decidir gastar um Dado de Vida adicional após cada jogada. Um personagem recupera alguns Dados de Vida gastos ao terminar um descanso longo, conforme explicado abaixo.

Descanso Longo

Um descanso longo é um período de tempo de inatividade prolongada, pelo menos 8 horas de duração, durante o qual um personagem dorme ou exerce atividades leves: ler, falar, comer ou vigiar por não mais de 2 horas. Se o descanso for interrompido por um período de atividade extenuante – pelo menos 1 hora de caminhada, combate, conjurando magias ou atividades semelhantes – os personagens devem começar o descanso de novo para ganhar algum benefício dele.

No final de um descanso longo, o personagem recupera todos os pontos de vida perdidos. O personagem também recupera uma quantidade de Dados de Vida gastos igual a metade da quantidade total de Dados de Vida do personagem. Por exemplo, se um personagem tem oito Dados de Vida, ele pode recuperar quatro Dados de Vida ao terminar um descanso longo.

Um personagem não pode se beneficiar de mais de um descanso longo em um período de 24 horas, e um personagem deve ter pelo menos 1 ponto de vida no início do descanso para obter seus benefícios.

Entre Aventuras

Entre viagens para masmorras e batalhas contra males antigos, os aventureiros precisam de tempo para descansar, se recuperar e se preparar para sua próxima aventura. Muitos aventureiros também usam esse tempo para executar outras tarefas, tais como a criação de armas e armaduras, realização de pesquisas ou gastando seu ouro suado.

Em alguns casos, a passagem do tempo é algo que ocorre com pouco alarde ou descrição. Ao iniciar uma nova aventura, o Mestre pode simplesmente declarar que uma certa quantidade de tempo se passou e permitir que você descreva em termos gerais, o que o seu personagem fez nesse período. Em outras ocasiões, o Mestre pode querer

manter o controle de quanto tempo está se passando enquanto eventos além da sua percepção continuam em movimento.

Despesas de Estilo de Vida

Entre aventuras, você escolhe uma determinada qualidade de vida e paga o custo por manter esse estilo de vida, conforme descrito no capítulo 5.

Viver um estilo de vida particular não tem um efeito enorme sobre o personagem, mas seu estilo de vida pode afetar a forma como outros indivíduos e grupos reagem a você. Por exemplo, quando você leva uma vida aristocrática, talvez seja mais fácil para você influenciar os nobres da cidade do que se vivesse na pobreza.

Atividades em Tempo Livre

Entre aventuras, o Mestre pode perguntar o que seu personagem está fazendo durante seu tempo livre. Os períodos de tempo livre podem variar em duração, mas cada atividade realizada nesses períodos requerem um determinado número de dias para ser concluída antes de você ganhar qualquer benefício por essa atividade, e pelo menos 8 horas a cada dia devem ser gastas na atividade realizada no tempo livre para que esse dia seja contado. Os dias não precisam ser consecutivos. Se você tiver mais do que a quantidade mínima de dias para gastar, você pode continuar fazendo a mesma coisa por um longo período de tempo ou mudar para uma nova atividade de tempo livre.

Outras atividades de tempo livre, diferentes das apresentadas a seguir, também são possíveis. Se você quiser que seu personagem gaste seu tempo livre realizando uma atividade que não é abordada aqui, você deve discuti-la com seu Mestre.

Construindo Itens

Você pode criar objetos não mágicos, incluindo equipamentos de aventura e obras de arte. Você deve ser proficiente com ferramentas relacionadas ao objeto que está tentando criar (tipicamente ferramentas de artesão). Você também pode precisar de acesso a materiais especiais ou locais necessários para criá-lo. Por exemplo, alguém proficiente com ferramentas de ferreiro precisa de uma forja para criar uma espada ou armadura.

Por cada dia de tempo livre que você gasta em ofício, você pode criar um ou mais itens com um valor de mercado total não superior a 5 po. Você também deve gastar metade do valor total de mercado do item em matérias-primas. Se o item que você quer criar possui um valor de mercado superior a 5 po, você faz um progresso diário de 5 po até chegar ao valor de mercado do item. Por exemplo, uma armadura de placas (no valor de mercado de 1.500 po) leva 300 dias para ser criada por você.

Vários personagens podem combinar seus esforços na criação de um único item, desde que todos os personagens tenham proficiência nas ferramentas necessárias e estiverem trabalhando juntos no mesmo lugar. Cada personagem contribui com o valor de 5 po para cada dia que passem ajudando a criar o item. Por exemplo, três personagens com proficiência nas ferramentas necessárias e as instalações adequadas podem criar uma armadura de placas em 100 dias, a um custo total de 750 po.

Enquanto estiver criando um item, você pode manter um estilo de vida modesto, sem ter que pagar 1 po por dia, ou um estilo de vida confortável com metade do custo normal (veja o capítulo 5 para mais informações sobre as despesas de estilo de vida).

Exercendo uma Profissão

Você pode exercer uma profissão entre suas aventuras, o que permite a você manter um estilo de vida modesto, sem ter que pagar 1 po por dia (veja o capítulo 5 para mais informações sobre as despesas de estilo de vida). Esse benefício dura enquanto você continuar praticado sua profissão.

Se você for membro de uma organização que pode fornecer a você um emprego remunerado, como um templo ou uma guilda de ladrões, você ganha o suficiente para sustentar um estilo de vida confortável.

Se você possuir proficiência na perícia Atuação e usar sua habilidade de atuar como uma atividade durante o seu tempo livre, você ganha o suficiente para sustentar um estilo de vida rico.

Recuperando-se

Você pode usar o tempo livre entre aventuras para se recuperar de um ferimento incapacitante, doença ou veneno.
Após três dias de tempo livre que você passou se recuperando, você pode fazer um teste de resistência de Constituição CD 15. Se passar, você pode escolher um dos seguintes resultados:

- Terminar um efeito que o impede de recuperar pontos de vida.
- Pelas próximas 24 horas, ganhar vantagem nos testes de resistência contra uma doença ou veneno que o está afetando atualmente.

Pesquisando

O tempo entre aventuras é uma grande oportunidade para realizar pesquisas, desvendar os mistérios com os quais você se deparou ao longo da campanha. Uma investigação pode incluir pesquisar tomos e pergaminhos empoeirados em uma biblioteca ou pagar uma bebida a algum morador local afim de arrancar boatos e rumores de seus lábios.

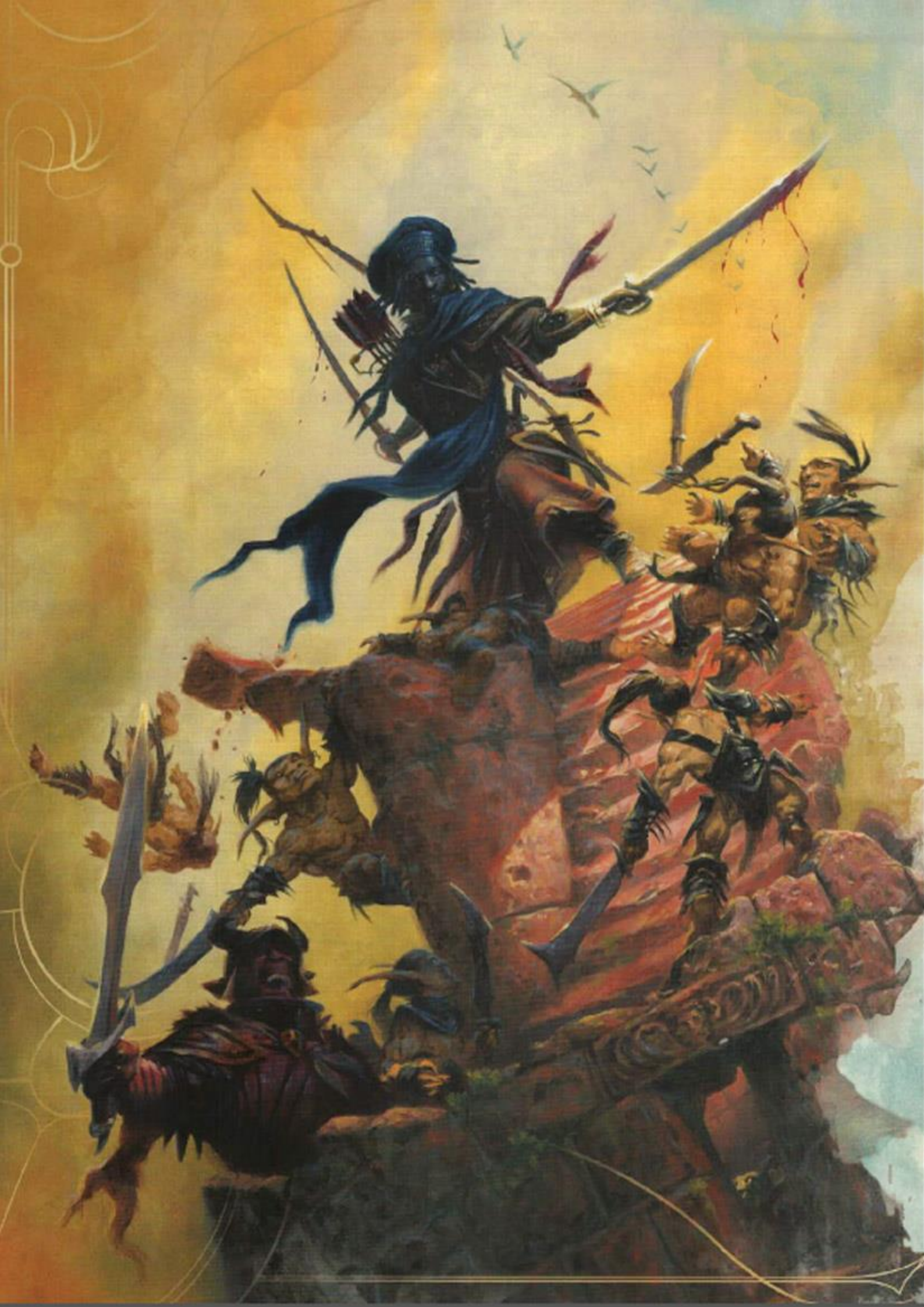
Quando você começa a sua investigação, o Mestre determina se a informação está disponível, quantos dias de tempo livre vai demorar para encontrá-la e se existem quaisquer restrições à sua pesquisa (tais como a necessidade de procurar um indivíduo específico, tomo, ou local). O Mestre também pode exigir que você faça um ou mais testes de habilidade, como um teste de Inteligência (Investigação) para encontrar pistas que apontem para a informação que procura, ou um teste de Carisma (Persuasão) para conseguir a ajuda de alguém. Uma vez que essas condições forem satisfeitas, você descobre a informação, caso ela esteja disponível.

Para cada dia de investigação, você deve gastar 1 po para cobrir suas despesas. Esse custo é considerado um custo adicional às suas despesas normais de estilo de vida (como descrito no capítulo 5).

Treinando

Você pode passar o tempo entre as aventuras aprendendo um novo idioma ou treinando com um conjunto de ferramentas. O Mestre pode permitir outras opções de treinamento.

Primeiro, você deve encontrar um instrutor disposto a ensiná-lo. O Mestre determina quanto tempo irá demorar e se um ou mais testes de habilidade serão necessários.

O treinamento tem a duração de 250 dias e custa 1 po por dia. Depois de gastar a quantidade necessária de tempo e dinheiro, você aprende um novo idioma ou ganha proficiência com uma nova ferramenta.

Capítulo 9: Combate

BARULHO DA ESPADA CHOCANDO-SE CONTRA O escudo. O terrível som das garras monstruosas rasgando a armadura. O brilho intenso da luz de uma *bola de fogo* que surge da magia de um mago. O cheiro forte de sangue no ar, sobressaindo-se do fedor dos monstros perversos. Rugidos de fúria, gritos de triunfo, berros de dor. O combate em D&D pode ser caótico, mortal e emocionante.

Esse capítulo fornece as regras que você precisa para engajar seus personagens e monstros em combate, seja um confronto rápido ou um longo conflito em uma masmorra, ou em um campo de batalha. Nesse capítulo, as regras são para todos, jogador ou Mestre. O Mestre controla todos os monstros e personagens do Mestre envolvidos em combate, e cada jogador controla seu aventureiro. "Você" também significa o personagem ou monstro que você controla.

A Ordem de Combate

Um típico encontro de combate é um conflito entre dois lados, uma enxurrada de golpes de espada, fintas, bloqueios, movimentações e magias. O jogo organiza o caos do combate em um ciclo de rodadas e turnos. Uma **rodada** representa 6 segundos no mundo do jogo. Durante uma rodada, cada participante em batalha tem um **turno**. A ordem de turnos é determinada no começo do encontro de combate, quando todos jogam a iniciativa. Assim que cada um tiver realizado seu turno, a luta continua na próxima rodada se nenhum dos lados foi derrotado pelo outro.

Surpresa

Um grupo de aventureiros se move furtivamente até um acampamento de bandidos, saltando das árvores e os atacando. Um cubo gelatinoso desce deslizando por uma passagem na masmorra, despercebido pelos aventureiros até engolfar um deles. Nessas situações, um lado da batalha ganha surpresa sobre o outro.

O Mestre determina quem pode estar surpreso. Se nenhum dos lados tenta ser furtivo, eles automaticamente se percebem. Caso contrário, o Mestre compara os testes de Destreza (Furtividade) de qualquer um escondido com o valor de Sabedoria (Percepção) Passiva de cada criatura do lado oposto. Qualquer personagem ou monstro que não note a ameaça está surpreso no início do encontro.

Passo-a-Passo do Combate

1. Determine surpresa. O Mestre determina se alguém envolvido no encontro de combate está surpreso.

2. Estabeleça posições. O Mestre decide onde todos os personagens e monstros estão localizados. Dada a ordem de marcha dos aventureiros ou a posição que eles declararam estar em uma sala ou outro lugar, o Mestre decide onde os adversários estão – qual a distância e em que direção eles estão.

3. Jogue iniciativa. Todos os envolvidos em um encontro de combate jogam a iniciativa, determinando a ordem dos turnos dos combatentes.

4. Jogue os turnos. Cada participante em batalha joga seu turno na ordem da iniciativa.

5. Comece a próxima rodada. Quando todos os envolvidos no combate jogaram seus turnos, a rodada termina. Repita o passo 4 até que a luta acabe.

Se você estiver surpreso, você não pode se mover ou realizar uma ação no seu primeiro turno do combate, e também não pode usar uma reação até que aquele turno termine. Um membro de um grupo pode ser surpreendido mesmo se outro membro não for.

Iniciativa

A iniciativa determina a ordem dos turnos durante o combate. Quando o combate inicia, cada participante faz um teste de Destreza para determinar seu lugar na ordem de iniciativa. O Mestre faz uma jogada para um grupo de criaturas idênticas, assim cada membro do grupo age ao mesmo tempo.

O Mestre organiza os combatentes em ordem do valor total mais alto do teste de Destreza até o mais baixo. Essa é a ordem (chamada de ordem de iniciativa) que eles vão agir a cada turno. A ordem de iniciativa permanece a mesma durante todas as rodadas.

Se ocorrer um empate, o Mestre decide a ordem entre aqueles que ele controlar e os jogadores decidem a ordem entre seus personagens. O Mestre pode decidir a ordem se ocorrer um empate entre um monstro e um personagem do jogador. De forma opcional, o Mestre pode pedir para que os personagens e monstros envolvidos joguem um d20 cada um para determinar a ordem, aquele que obter o maior valor deve agir primeiro.

Seu Turno

No seu turno, você pode se mover uma distância igual ao seu **deslocamento** máximo e realizar **uma ação**. Você decide se quer se mover primeiro ou realizar sua ação. Seu deslocamento – algumas vezes chamado de deslocamento de caminhada – está anotado na sua ficha de personagem.

As ações mais comuns que você pode realizar estão descritas na seção "Ações em Combate" mais à frente nesse capítulo. Muitas características de classe e outras habilidades fornecem opções adicionais para suas ações.

A seção "Movimento e Posição" mais à frente nesse capítulo fornece as regras para seu movimento. Você pode abrir mão de seu movimento ou sua ação, como também pode não fazer nada em seu turno. Se você não conseguir decidir o que fazer em seu turno, considere realizar uma ação de Esquivar ou Preparar, descritas em "Ações em Combate".

Ação Bônus

Variadas características de classe, magias e outras habilidades permitem que você realize uma ação extra no seu turno chamada ação bônus. A característica Ação Ardilosa, por exemplo, permite que o ladino realize uma ação bônus. Você pode realizar uma ação bônus somente quando uma habilidade especial, magia ou outra característica do jogo afirmar que você pode realizar algo como uma ação bônus. Caso contrário, você não tem uma ação bônus.

Você pode realizar apenas uma ação bônus no seu turno, então você precisa escolher qual ação bônus usar quando tem mais de uma disponível.

Você escolhe quando usar uma ação bônus no seu turno, a menos que o tempo da ação bônus seja especificado e algo o impeça de realizar ações, que também o impedirá de realizar uma ação bônus.

Outras Atividades no Seu Turno
Seu turno pode incluir uma variedade de floreios que não requerem sua ação ou seu movimento.

Você pode se comunicar a qualquer momento que puder, através de expressões ou gestos breves, à medida que joga seu turno.

Você também pode interagir com um objeto ou característica do ambiente livremente, tanto durante o seu movimento como em sua ação. Por exemplo, você pode abrir uma porta durante seu movimento à medida que avança na direção de um adversário, ou pode sacar sua arma como parte da mesma ação usada para atacar.

Se você quer interagir com um segundo objeto, então você precisa usar uma ação. Alguns itens mágicos e objetos especiais sempre requerem uma ação para serem usados, conforme dito em suas descrições.

O Mestre pode requerer que você use uma ação para qualquer atividade que precisa de atenção especial ou apresente um obstáculo não usual. Por exemplo, o Mestre pode sensatamente esperar que você use uma ação para abrir uma porta emperrada ou girar uma manivela para abaixar uma ponte levadiça.

Reações
Certas habilidades especiais, magias e situações permitem que você realize uma ação especial chamada de reação. Uma reação é uma resposta instantânea a algum tipo de gatilho, que pode ocorrer no seu turno ou no de outrem. O ataque de oportunidade, descrito mais à frente nesse capítulo, é o tipo mais comum de reação.

Quando você realiza uma reação, você não pode realizar outra até o início do seu próximo turno. Se a reação interrompeu o turno de outra criatura, aquela criatura pode continuar o turno depois da reação.

Movimento e Posição
Em combate, personagens e monstros estão em constante movimento, frequentemente usando movimento e posição para ganhar vantagem.

Interagindo com os Objetos a sua Volta
Aqui estão alguns exemplos do que você pode fazer em conjunto com seu movimento e ação:

- sacar ou guardar uma espada
- abrir ou fechar uma porta
- retirar uma poção da sua mochila
- pegar um machado no chão
- pegar uma bugiganga de uma mesa
- remover um anel do seu dedo
- por alguma comida em sua boca
- cravar um estandarte no chão
- tirar algumas moedas da algibeira em seu cinto
- beber todo o conteúdo de um frasco
- abaixar ou levantar uma alavanca
- puxar uma tocha de um suporte
- pegar um livro de uma prateleira ao seu alcance
- apagar uma pequena fogueira
- colocar uma máscara
- remover o capuz de um manto da sua cabeça
- colocar sua orelha na porta
- chutar uma pequena pedra
- girar a chave em uma fechadura
- tocar o piso com uma haste de 3 metros
- pegar um item de outro personagem

No seu turno, você pode se mover uma distância igual ao seu deslocamento máximo. Pode usar o máximo ou o mínimo do seu deslocamento durante seu turno, seguindo as regras a seguir.

Seu movimento pode incluir saltar, escalar e nadar. Esses diferentes modos de movimento podem ser combinados com caminhada ou podem constituir todo o seu movimento. De qualquer maneira que você esteja se movendo, você deduz a distância de cada parte de seu movimento do seu deslocamento total, até você usá-lo por completo ou até você acabar de se mover.

A seção "Tipos Especiais de Movimento" no capítulo 8 fornece as particularidades para salto, escalada e natação.

Quebrando seu Movimento
Você pode quebrar seu movimento em seu turno, usando parte do seu deslocamento antes e depois de sua ação. Por exemplo, se você tem deslocamento de 9 metros, você pode andar 3 metros, realizar sua ação e então se mover mais 6 metros.

Movendo-se entre Ataques
Se você realiza uma ação que inclua mais de um ataque com arma, você pode quebrar seu movimento ainda mais ao se mover entre esses ataques. Por exemplo, um guerreiro que pode realizar dois ataques com a característica de classe Ataque Extra e se ele tem o deslocamento de 7,5 metros, ele pode se mover 3 metros, realizar um ataque, se mover 4,5 metros e então atacar de novo.

Usando Deslocamentos Diferentes
Se você tem mais de um tipo de deslocamento, como seu deslocamento de caminhada e um deslocamento de voo, você pode intercala-los durante seu deslocamento. Toda vez que fizer essa troca, subtraia a distância que você já percorreu do novo deslocamento. O resultado determina o quanto você ainda pode se deslocar. Se o resultado for 0 ou menor, você não pode usar outro deslocamento durante esse movimento.

Por exemplo, se o seu deslocamento de caminhada for 9 metros e de voo for 18 metros, por conta da magia voo que um mago lançou em você, você poderia voar 6 metros, depois caminhar 3 metros e então saltar no ar e voar outros 9 metros.

Terreno Difícil
Um combate raramente ocorre em salas vazias ou planícies inexpressivas. Cavernas com pedras espalhadas, florestas sufocadas por arbustos, escadarias traiçoeiras, a ambientação de uma luta típica contém terreno difícil. Cada 1,5 metro de movimento em um terreno difícil custa 1,5 metro adicional. Essa regra é válida mesmo se houver múltiplos obstáculos em um espaço contado como terreno difícil.

Mobílias baixas, escombros, vegetação rasteira, escadas íngremes, neve e pântanos rasos são exemplos de terreno difícil. Um espaço ocupado por outra criatura, seja hostil ou não, também conta como terreno difícil.

Estar Caído
Combatentes frequentemente encontram-se jogados ao chão, seja porque foram derrubados ou porque se jogaram no chão. No jogo, eles são considerados caídos, uma condição descrita no apêndice A.

Você pode **jogar-se ao chão** sem usar qualquer deslocamento seu. **Levantar-se** exige maior esforço e

fazê-lo custa metade do seu deslocamento. Por exemplo, se seu deslocamento é 9 metros, precisa gastar 4,5 metros para se levantar. Você não pode se levantar se não possuir deslocamento suficiente sobrando ou se seu deslocamento for 0.

Para se mover enquanto estiver deitado, você precisa **rastejar** ou usar uma magia de teletransporte. Cada 1,5 metro de movimento enquanto estiver deitado custa 1,5 metro adicional. Rastejar 1,5 metro em terreno difícil, por exemplo, custaria 4,5 metros de deslocamento.

Movendo-se Próximo de Outras Criaturas

Você pode se mover através do espaço ocupado por criaturas não hostis. Por outro lado, você pode se mover pelo espaço de criaturas hostis apenas se essa criatura for duas categorias de tamanho maiores ou menores que você. Lembre-se que o espaço ocupado por outra criatura é considerado terreno difícil para você.

Seja uma criatura amiga ou inimiga, você não pode voluntariamente terminar seu deslocamento no espaço dela.

Se você abandonar o alcance de uma criatura hostil durante seu deslocamento, você provoca um ataque de oportunidade, como explicado mais à frente neste capítulo.

Movimento de Voo

Criaturas que voam desfrutam de muitos benefícios de mobilidade, mas também tem que lidar com o risco de queda. Se uma criatura que voa for derrubada, tiver seu deslocamento reduzido a 0 ou for impedida de se mover, a criatura cai, a não ser que tenha a habilidade de planar ou esteja sendo mantida suspensa por magia, como a magia *voo*.

Tamanho de Criatura

Cada criatura precisa de espaços diferentes por conta de seu tamanho. A tabela Categorias de Tamanho mostra quanto espaço uma criatura de um tamanho particular ocupa em combate. Objetos algumas vezes usam as mesmas categorias de tamanho.

Categorias de Tamanho

Tamanho	Espaço
Miúdo	0,75 m/0,75 m
Pequeno	1,5 m/1,5 m
Médio	1,5 m/1,5 m
Grande	3 m/3 m
Enorme	4,5 m/4,5 m
Imenso	6 m/6 m ou maior

Espaço

O espaço de uma criatura é uma área que ela efetivamente controla em combate, não uma expressão das suas dimensões físicas. Uma típica criatura Média, por exemplo, não possui 1,5 metro de largura, mas controla um espaço desse tamanho. Se um hobgoblin Médio permanecer parado em uma porta de 1,5 metro de largura, outras criaturas não poderão passar por ele a não ser que ele permita.

O espaço de uma criatura também reflete a área que ela precisa para lutar efetivamente. Por essa razão, há um limite no número de criaturas que podem cercar outra criatura em combate. Assumindo combatentes Médios, oito criaturas podem cercar um raio de 1,5 metro de um deles.

VARIAÇÃO: JOGANDO NA MATRIZ DE COMBATE

Se você prefere realizar um combate usando uma matriz de combate, miniaturas ou outros marcadores, use essas regras.

Quadrados. Cada quadrado da matriz de combate tem 1,5 metro de lado.

Deslocamento. Em vez de mover metro por metro, mova quadrado por quadrado. Isso significa que você usa seu deslocamento em segmentos de 1,5 metro. É fácil, basta você transformar seu deslocamento em metros para quadrados dividindo o valor por 1,5. Por exemplo, um deslocamento de 9 metros se transforma em 6 quadrados.

Se você usa a matriz de combate com frequência, considere escrever seu deslocamento em quadrados na sua ficha de personagem.

Entrando em um Quadrado. Para entrar em um quadrado, você deve ter pelo menos 1 quadrado restante no seu deslocamento, mesmo se esse quadrado for diagonalmente adjacente ao seu (a regra para movimento diagonal sacrifica o realismo pelo bem do jogo fluido. O *Guia do Mestre* fornece diretrizes para usar essa abordagem mais realista).

Se um quadrado custar movimento adicional, como um quadrado de terreno difícil, você deve ter movimento restante para entrar nele. Por exemplo, você deve ter pelo menos 2 quadrados de movimento sobrando para entrar em um quadrado de terreno difícil.

Quinas. Movimentos diagonais não podem passar através de quinas de paredes, árvores grandes ou outra característica de terreno que preencha aquele espaço.

Alcances. Para determinar o alcance entre duas coisas em uma matriz de combate – sejam criaturas ou objetos – comece a contar a partir do quadrado adjacente de um deles e pare de contar no espaço do outro. Conte o caminho mais curto.

Como criaturas maiores precisam de mais espaço, menos delas podem cercar outras. Se cinco criaturas Grandes cercarem uma criatura Média ou menor, haverá pouco espaço para todos na sala. Por outro lado, até vinte criaturas Médias podem cercar uma criatura Imensa.

ESPREMENDO-SE EM ESPAÇOS MENORES

Uma criatura pode se espremer para passar em um espaço grande o suficiente para uma criatura uma categoria menor que ela. Assim, uma criatura Grande pode se apertar através de uma passagem de apenas 1,5 metro de largura. Enquanto estiver passando por um espaço apertado, uma criatura deve gastar 1,5 metro adicional para cada 1,5 metro que se mova e ela tem desvantagem nas jogadas de ataque e testes de Destreza. Jogadas de ataque contra ela tem vantagem enquanto ela estiver em um espaço menor.

AÇÕES EM COMBATE

Quando você realiza sua ação em seu turno, você pode escolher entre uma das ações apresentadas aqui, uma ação que ganhou da sua classe ou característica especial, ou uma ação improvisada. Muitos monstros têm opções de ações próprias em seus blocos de estatísticas.

Quando você descreve uma ação que não está detalhada em uma das regras, o Mestre dirá se a ação é possível e que tipo de jogada você deve realizar, se houver, para determinar o sucesso ou fracasso.

AJUDAR

Você pode prestar ajuda para que outra criatura complete uma atividade. Quando realiza a ação Ajudar, a criatura que você ajuda tem vantagem no próximo teste de habilidade que ela fizer para completar a atividade que está recebendo ajuda, dado que ela realize o teste antes do começo do seu próximo turno.

Alternativamente, você pode ajudar uma criatura amigável em um ataque contra uma criatura que está a até 1,5 metro de você. Você finta, distrai o alvo ou trabalha em equipe de alguma outra forma para fazer o ataque de seu aliado mais eficaz. Se seu aliado atacar o alvo antes do seu próximo turno, a primeira jogada de ataque que ele realizar contra o alvo tem vantagem.

ATAQUE

A ação mais comum para se realizar em combate é a ação de Ataque, seja golpear com uma espada, atirar uma flecha de um arco ou lutar corpo-a-corpo com os próprios punhos.

Com essa ação, você realiza um ataque corpo-a-corpo ou à distância. Veja a seção "Realizando um Ataque" para as regras que dirigem os ataques.

Certas características, como o Ataque Adicional do guerreiro, permitem que você realize mais de um ataque com essa ação.

CONJURAR UMA MAGIA

Conjuradores, como magos e clérigos, bem como muitos monstros, têm acesso às magias e podem usá-las com grande efeito em combate. Cada magia possui um tempo para ser conjurada, que especifica se é necessário gastar uma ação, uma reação, minutos ou até mesmo horas para conjurá-la. O tempo para conjurar magia, portanto, não é necessariamente uma ação. Muitas magias têm tempo para conjurar magia de 1 ação, então frequentemente se usa uma ação em combate para conjurar a magia. Veja o capítulo 10 para as regras sobre conjurar magias.

DESENGAJAR

Se você realiza a ação Desengajar, seu movimento não provoca ataques de oportunidade pelo resto do turno.

DISPARADA

Quando você realiza a ação de Disparada, você ganha deslocamento adicional no seu turno atual. O aumento equivale ao seu valor de deslocamento, depois de aplicar qualquer modificador. Com o deslocamento de 9 metros, por exemplo, você pode se mover até 18 metros no seu turno se realizar uma disparada.

Qualquer aumento ou redução do seu deslocamento muda esse movimento adicional na mesma medida. Se seu deslocamento de 9 metros for reduzido a 4,5 metros, por exemplo, você pode se mover até 9 metros no seu turno se realizar uma disparada.

ESCONDER

Quando você opta pela ação Esconder, você faz um teste de Destreza (Furtividade) para tentar se esconder, seguindo as regras do capítulo 7 para esconder-se. Se passar, você ganha certos benefícios, como descrito na seção "Atacantes Não Vistos e Alvos" mais adiante nesse capítulo.

ESQUIVAR

Quando você realiza a ação Esquivar, você se foca completamente em evitar ataques. Até o começo do seu próximo turno, qualquer jogada de ataque contra você é feita com desvantagem se você puder ver o atacante e você tem vantagem em testes de Destreza. Você perde esse benefício se estiver incapacitado (como explicado no apêndice A) ou se seu deslocamento cair para 0.

Improvisando uma Ação
Seu personagem pode fazer coisas que não são cobertas pelas ações desse capítulo, como quebrar portas, intimidar inimigos, sentir fraqueza em defesas mágicas ou chamar um adversário para trégua. O único limite para as ações que você pode tentar é a sua imaginação e os valores de habilidade do seu personagem. Veja as descrições dos valores de habilidade no capítulo 7 para ter inspiração para improvisar.

Quando você descreve uma ação que não é detalhada em qualquer uma das regras, o Mestre diz se ela é possível e que tipo de jogada você precisa realizar, se houver, para determinar seu sucesso ou fracasso.

Preparar

Algumas vezes você quer saltar sobre um adversário ou quer esperar por uma circunstância particular antes de agir. Para fazê-lo, você precisa usar a ação Preparar no seu turno para que possa agir mais tarde naquela rodada usando sua reação. Você tem até o início do seu próximo turno para usar uma ação preparada.

Primeiro, você decide que circunstância perceptível será o gatilho da sua reação. Então, você escolhe a ação que irá realizar em resposta àquele gatilho ou escolhe mover o seu deslocamento máximo em resposta ao gatilho. Exemplos incluem "Se o cultista pisar sobre o alçapão, eu vou puxar a alavanca que o abre", e "Se o goblin se aproximar de mim, eu vou me afastar".

Quando o gatilho ocorre, você pode tanto realizar sua reação logo depois do gatilho ou pode ignorá-lo. Lembre-se que você pode realizar apenas uma reação por turno.

Quando você prepara uma magia, você conjura a magia normalmente, mas segura a energia que será liberada em sua reação quando o gatilho ocorrer. Para ser preparada, uma magia deve ter o tempo para conjurar magia igual a 1 ação, e segurar a energia de uma magia exige concentração (explicado no capítulo 10). Se sua concentração for quebrada, a magia se dissipa sem efeito. Por exemplo, se você está concentrando a magia *teia* e prepara a magia *mísseis mágicos*, sua magia *teia* termina, e se você sofrer dano antes de conjurar *mísseis mágicos* em sua reação, sua concentração pode ser quebrada.

Procurar

Quando você realiza a ação Procurar, você foca sua atenção em encontrar algo. Dependendo da natureza da sua procura, o Mestre pode pedir para você fazer um teste de Sabedoria (Percepção) ou um teste de Inteligência (Investigação).

Usar um Objeto

Você normalmente interage com um objeto enquanto faz alguma outra coisa, como quando saca sua espada como parte de um ataque. Quando um objeto requer sua ação para usá-lo, você realiza a ação Usar um Objeto. Essa ação também é útil quando você quer interagir com mais de um objeto por turno.

Realizando um Ataque

Seja atacando com uma arma corpo-a-corpo, disparando uma arma à distância ou realizando uma jogada de ataque para conjurar uma magia, um ataque tem uma estrutura simples.

1. **Escolha o alvo.** Escolha um alvo dentro do alcance do ataque: uma criatura, um objeto, ou um local.

2. **Determine os modificadores.** O Mestre determina se o alvo tem cobertura ou não e se você tem vantagem ou desvantagem contra o alvo. Além disso, magias, habilidades especiais e outros efeitos podem aplicar penalidades ou bônus na jogada de ataque.
3. **Resolva o ataque.** Você realiza uma jogada de ataque. Se acertar, joga o dano, a não ser que um ataque particular tenha regras específicas que digam o contrário. Alguns ataques causam efeitos especiais em adição ou ao invés do dano.

Se houver qualquer dúvida sobre se algo que você faz é um ataque ou não, a regra é simples: se você realiza uma jogada de ataque, então você está realizando um ataque.

Jogadas de Ataque

Quando você realiza um ataque, sua jogada de ataque determina se o ataque acerta ou erra. Para realizar uma jogada de ataque, jogue um d20 e adicione os modificadores apropriados. Se o total da jogada, somado aos modificadores, igualar ou ultrapassar a Classe de Armadura (CA) do alvo, o ataque acerta. A CA de um personagem é determinada na criação do personagem, enquanto que a CA de um monstro está em seu bloco de estatísticas.

Modificadores da Jogada

Quando um personagem realiza uma jogada de ataque, os dois modificadores mais comuns para a jogada são o modificador de habilidade e o bônus de proficiência do personagem. Quando um monstro realiza uma jogada de ataque, ele usa os modificadores fornecidos em seu bloco de estatísticas.

Modificador de Habilidade. O modificador de habilidade usado para um ataque com uma arma corpo-a-corpo é a Força, e o modificador usado para um ataque com uma arma à distância é a Destreza. Armas que possuem a propriedade Acuidade ou Arremesso quebram essa regra.

Algumas magias também requerem uma jogada de ataque. O modificador de habilidade usado por um ataque de magia depende da habilidade para conjurar magias de quem as conjura, como explicado no capítulo 10.

Bônus de Proficiência. Você adiciona seu bônus de proficiência nas jogadas de ataque quando está usando uma arma que é proficiente, bem como quando ataque com uma magia.

Rolando 1 ou 20

Algumas vezes, o destino abençoa ou amaldiçoa um personagem, levando um novato a acertar e um veterano a errar.

Se a jogada de ataque com o d20 resultar em 20, o ataque acerta, independentemente de qualquer modificador ou da CA do alvo. Além disso, o ataque é considerado um acerto crítico, como é explicado mais à frente nesse capítulo.

Se a jogada de ataque com o d20 resultar em 1, o ataque erra, independentemente de qualquer modificador ou da CA do alvo.

Atacantes e Alvos Ocultos

Combatentes normalmente tentam escapar da vista de seus adversários ao se esconder, conjurando a magia invisibilidade ou espreitando-se na escuridão total.

Quando você ataca um alvo que não pode ver, você tem desvantagem na jogada de ataque. Isso ocorre mesmo se você está tentando adivinhar a localização do alvo ou se está mirando em uma criatura que consegue ouvir, mas

não ver. Se o alvo não está na localização que você mirou, o ataque fracassa automaticamente, mas o Mestre geralmente diz apenas que o ataque errou, não que você tenha acertado a localização da criatura.

Quando uma criatura não pode ver você, então você tem vantagem nas jogadas de ataque contra a criatura.

Se você está escondido, sem ser visto e ouvido, quando realiza um ataque, você revela sua localização, não importando se o ataque acertou ou não.

Ataques à Distância

Quando você realiza um ataque à distância, você dispara uma flecha de um arco ou um virote de uma besta, arremessa uma machadinha ou conjura algum projétil para acertar um adversário à uma certa distância. Um monstro pode atirar espinhos de sua cauda. Muitas magias também envolvem realizar um ataque à distância.

Distância

Você pode realizar um ataque à distância contra alvos dentro de uma distância especificada.

Se um ataque à distância, como uma magia, tem uma única distância, você não pode atacar um alvo além dessa distância.

Alguns ataques à distância, como um tiro de arco longo ou curto, têm duas distâncias. O menor número é a distância normal, e o maior número é a distância longa. A jogada de ataque tem desvantagem quando o alvo está além da distância normal, e você não pode atacar além da distância longa.

Ataques à Distância Engajados

Mirar um ataque à distância é mais difícil quando o adversário está adjacente. Quando você realiza um ataque à distância com uma arma, magia ou de alguma outra maneira, você tem desvantagem na jogada de ataque se estiver a 1,5 metro de uma criatura hostil a você que possa vê-lo e que não esteja incapacitada.

Ataques Corpo-a-Corpo

Usado em combate mano a mano, um ataque corpo-a-corpo permite a você atacar um adversário dentro do seu alcance. Um ataque corpo-a-corpo geralmente usa uma arma empunhada, como uma espada, um martelo de guerra ou um machado. Um monstro típico realiza ataques corpo-a-corpo quando usa suas garras, chifres, dentes, tentáculos ou outra parte do corpo. Algumas magias também envolvem a realização de um ataque corpo-a-corpo.

A maioria das criaturas possui **alcance** de 1,5 metro e, por isso, podem atacar alvos a até 1,5 metro delas quando realizam um ataque corpo-a-corpo. Certas criaturas (normalmente maiores que Média) têm ataques corpo-a-corpo com maior alcance que 1,5 metro, como explicado em suas descrições.

Quando você está **desarmado**, ao invés de usar uma arma para realizar um ataque corpo-a-corpo armado, você realiza um **ataque desarmado**: um soco, chute, cabeçada ou golpe similar (nenhum deles contam como armas). Se atingir, um ataque desarmado causa dano de concussão igual a 1 + seu modificador de Força. Você é proficiente com seus ataques desarmados.

Ataques de Oportunidade

Em uma luta, todos estão constantemente esperando seus inimigos baixarem as guardas. Você raramente pode passar descuidado por um inimigo sem se colocar em perigo, e fazê-lo provoca um ataque de oportunidade.

Testes Resistidos em Combate

Uma batalha frequentemente envolve uma competição entre seus poderes contra os dos seus adversários. Tal desafio é representado pelo teste resistido. Essa seção inclui os testes resistidos mais comuns em combate que usam uma ação: agarrar e empurrar contra uma criatura. O Mestre pode usar esses testes resistidos como modelo para improvisar outros.

Você pode realizar um ataque de oportunidade quando um inimigo que você possa ver se move para fora de seu alcance. Para realizar um ataque de oportunidade, você usa sua reação e realiza um ataque corpo-a-corpo contra a criatura que o provocou. O ataque interrompe o movimento da criatura um instante antes dela deixar seu alcance.

Você pode evitar provocar um ataque de oportunidade realizando a ação Desengajar. Você também não provoca um ataque de oportunidade quando se teletransportar ou quando alguém ou alguma coisa mover você sem exigir que você use sua ação, deslocamento ou reação. Por exemplo, você não provoca um ataque de oportunidade se uma explosão arremessá-lo para fora do alcance de um adversário ou se a gravidade fizer você cair e passar pelo alcance de um inimigo.

Combater com Duas Armas

Quando você realiza a ação de Ataque e ataca com uma arma corpo-a-corpo leve que está empunhando em uma mão, você pode usar uma ação bônus para atacar com uma arma corpo-a-corpo leve diferente que está empunhando na outra mão. Você não adiciona o modificador de habilidade ao dano desse ataque extra, a menos que o modificador seja negativo.

Se a arma possuir a propriedade arremesso, você pode arremessá-la em vez de realizar um ataque corpo-a-corpo com ela.

Agarrão

Quando você quer segurar uma criatura ou entrar em luta corporal com ela, você pode realizar a ação de Ataque para fazer um ataque corpo-a-corpo especial, um agarrão. Se você puder realizar múltiplos ataques com a ação de Ataque, esse ataque especial substitui um deles.

O alvo da sua tentativa de agarrar deve ser de até uma categoria de tamanho maior que você (no máximo) e deve estar ao seu alcance. Usando pelo menos uma mão livre, você tenta subjugar o alvo ao realizar um **teste de agarrar**, um teste de Força (Atletismo) resistido pelo teste de Força (Atletismo) ou de Destreza (Acrobacia) do alvo (o alvo escolhe que habilidade usar). Se você vencer, o alvo fica sujeito à condição agarrado (veja no apêndice A). A condição especifica que tipo de coisas podem terminar com ela e você pode largar o alvo a hora que quiser (nenhuma ação é necessária).

Escapando de uma Agarrão. Uma criatura vítima de um agarrão pode usar uma ação para escapar. Para fazê-lo, ela precisa ser bem sucedida em um teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) resistido por seu teste de Força (Atletismo).

Movendo uma Criatura Agarrada. Quando você se move, você pode arrastar ou carregar a criatura vítima de um agarrão, mas seu deslocamento cai pela metade, a menos que a criatura seja duas ou mais categorias de tamanho menor que a sua.

Encontrão em uma Criatura

Realizando a ação de Ataque, você pode fazer um ataque corpo-a-corpo especial para ir de encontro a uma criatura, seja derrubando-a ou empurrando-a para longe de você.

Se você puder fazer múltiplos ataques com a ação de Ataque, esse ataque substitui um deles.

O alvo do encontrão deve ter no máximo uma categoria de tamanho maior que a sua, e deve estar ao seu alcance. Você realiza um teste de Força (Atletismo) resistido pelo teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) – o alvo decide que habilidade usar. Se você vencer o teste resistido, você pode derrubar o alvo no chão ou empurrá-lo 1,5 metro para longe de você.

Cobertura

Paredes, árvores, criaturas e outros obstáculos podem fornecer cobertura durante o combate, fazendo o alvo ser mais difícil de ser acertado. O alvo pode se beneficiar da cobertura apenas quando o ataque ou outro efeito se origina do lado oposto da cobertura.

São três graus de cobertura. Se o alvo está atrás de múltiplas fontes de cobertura, apenas aquela de maior grau se aplica, os graus de cobertura não se somam. Por exemplo, se um alvo está atrás de uma criatura que fornece meia-cobertura e de uma árvore que dá cobertura superior, o alvo possui cobertura superior.

Um alvo com **meia-cobertura** tem +2 de bônus na CA e nos testes de resistência de Destreza. Um alvo tem meia-cobertura quando um obstáculo bloqueia pelo menos metade de seu corpo. O obstáculo pode ser uma mureta, uma parte de uma mobília grande, um tronco de árvore estreito ou uma criatura, seja ela inimiga ou amigável.

Um alvo com **três-quartos de cobertura** tem +5 de bônus na CA e nos testes de resistência de Destreza. Um alvo tem cobertura superior quando, pelo menos, três quartos do seu corpo é coberto por um obstáculo. O obstáculo pode ser uma grade levadiça, uma seteira ou um tronco de árvore mais robusto.

Um alvo com **cobertura total** não pode ser alvo direto de um ataque ou magia, porém algumas magias podem alcançá-lo ao incluí-lo na área de seu efeito. Um alvo tem cobertura total quando está completamente protegido por um obstáculo.

Dano e Cura

Ferimentos e o risco de morte são companheiros constantes daqueles que exploram os mundos de D&D. A estocada de uma espada, uma flecha certeira, a explosão flamejante de uma *bola de fogo*, todos têm o potencial de causar dano ou até matar a mais resistente das criaturas.

Pontos de Vida

Pontos de vida representam a combinação da durabilidade física e mental, a vontade de viver, e sorte. Criaturas com mais pontos de vida são mais difíceis de matar. Aqueles com menos pontos de vida são mais frágeis.

Os pontos de vida atuais de uma criatura (geralmente chamados apenas de pontos de vida) podem ser qualquer número entre o máximo de pontos de vida até 0. Esse número muda frequentemente à medida que a criatura sofre dano ou recebe cura.

A qualquer momento que uma criatura sofrer dano, esse dano é subtraído de seus pontos de vida. A perda de pontos de vida não tem efeito nas capacidades da criatura até que ela caia a 0 pontos de vida.

Jogadas de Dano

Cada arma, magia e habilidades nocivas de um monstro especifica o dano que causa. Você joga o dado de dano, adiciona os modificadores e aplica o dano ao alvo. Armas mágicas, habilidades especiais e outros fatores podem garantir bônus ao dano.

Quando você ataca com uma **arma**, você adiciona seu modificador de habilidade ao dano – o mesmo modificador de habilidade usado para a jogada de ataque. Uma **magia** informa quais os dados de dano serão jogados e se é possível adicionar modificadores.

Se uma magia ou outro efeito causar dano em **mais de um alvo** ao mesmo tempo, jogue o dano uma única vez para todos os alvos. Por exemplo, quando um mago conjura *bola de fogo* ou um clérigo conjura *coluna de chamas*, o dano da magia é jogado uma só vez para todas as criaturas atingidas pela explosão.

Acertos Críticos

Quando você obtém um acerto crítico, você rola dados de dano extras do ataque contra o alvo. Jogue todos os dados de dano duas vezes e some todos eles. Depois disso, adicione os modificadores relevantes normalmente. Para acelerar o jogo, você pode jogar todos os dados de dano de uma só vez.

Por exemplo, se você jogar um acerto crítico com uma adaga, você joga 2d4 para o dano em vez de 1d4, e adiciona o modificador de habilidade relevante. Se o ataque envolve outros dados de dano, como a característica Ataque Furtivo, do ladino, ele joga esses dados duas vezes também.

Tipos de Dano

Diferentes ataques, magias e outros efeitos nocivos causam diferentes tipos de dano. Tipos de dano não têm regras próprias, mas outras regras, como resistência ao dano, dependem dos tipos de dano.

Os tipos de dano estão listados à seguir, com exemplos para ajudar o Mestre a atribuir um tipo de dano a um novo efeito.

Ácido. A baforada corrosiva de um dragão negro e as enzimas dissolventes secretadas por um pudim negro causam dano ácido.

Concussão. Ataque brusco de força – martelos, queda, constrição e coisas do tipo – causam dano de concussão.

Cortante. Espadas, machados e garras de monstros causam dano cortante.

Elétrico. A magia *relâmpago* e a baforada de um dragão azul causam dano elétrico.

Energia. É energia mágica pura focada em causar dano. A maioria dos efeitos que causa dano de energia são magias, incluindo *mísseis mágicos* e *arma espiritual*.

Fogo. Dragões vermelhos sopram fogo e muitas magias conjuram chamas para causar dano de fogo.

Frio. O frio infernal da lança do diabo do gelo e a explosão frígida da baforada de um dragão branco causam dano de frio.

Necrótico. Dano necrótico, causado por mortos-vivos e magias como *toque arrepiante*, seca a matéria e até mesmo a alma.

Perfurante. Ataques de perfuração e empalação, incluindo lanças e mordidas de monstros, causam dano perfurante.

Psíquico. Habilidades mentais como a rajada psiônica de um devorador de mentes causam dano psíquico.

Radiante. Dano radiante, causado pela magia de clérigo *coluna de chamas* ou a arma empunhada por um anjo, cauteriza a carne como fogo e sobrecarrega o espírito com poder.

Trovejante. O estouro e concussão do som, como os efeitos da magia *onda trovejante*, causam dano trovejante.

Veneno. Ferrões venenosos e gases tóxicos da baforada de um dragão verde causam dano de veneno.

Resistência e Vulnerabilidade a Dano

Algumas criaturas e objetos são extremamente difíceis ou muito fáceis de machucar com certos tipos de dano.

Se uma criatura ou objeto tem **resistência** a um tipo de dano, aquele tipo de dano será reduzido pela metade contra ela. Se uma criatura ou objeto tem **vulnerabilidade** a um tipo de dano, aquele tipo de dano será dobrado contra ela.

Resistência e vulnerabilidade são aplicados depois de todos os modificadores de dano. Por exemplo, uma criatura tem resistência a dano de concussão e é acertada por um ataque que causa 25 de dano de concussão. A criatura também está dentro de uma aura mágica que reduz todo o dano em 5. Os 25 de dano primeiro são reduzidos em 5 e depois reduzidos pela metade, então a criatura sofre 10 de dano.

Múltiplas resistências e vulnerabilidades que afetam o mesmo tipo de dano contam apenas como uma. Por exemplo, se uma criatura tem resistência a dano de fogo e também tem resistência a todo dano não-mágico, o dano de fogo não-mágico será reduzido pela metade e não por três quartos.

Cura

A não ser que resulte em morte, o dano não é permanente. Mesmo a morte é reversível através de magias poderosas. Descanso recupera pontos de vida de uma criatura (como explicado no capítulo 8), e métodos mágicos, como a magia *curar ferimentos* ou uma *poção de cura*, podem remover dano instantaneamente.

Quando uma criatura recebe qualquer tipo de cura, os pontos de vida recuperados são adicionados aos pontos de vida atuais. Os pontos de vida de uma criatura não podem exceder o valor máximo da criatura, então qualquer ponto de vida recuperado que exceda o limite é perdido. Por exemplo, um druida cura 8 pontos de vida de um patrulheiro. Se os pontos de vida atuais do patrulheiro forem 14 e seu máximo de pontos de vida for 20, ele recupera 6 pela cura do druida, não 8.

Uma criatura que morreu não pode recuperar pontos de vida até que uma magia como reviver tenha restaurado sua vida.

Caindo a 0 Pontos de Vida

Quando você cai a 0 pontos de vida, ou você morre direto ou fica inconsciente, como é explicado nas seções seguintes.

Morte Instantânea

Dano maciço pode matar instantaneamente. Quando um dano reduz seus pontos de vida a 0 e ainda há dano sobrando, você morre se o restante do dano que sobrou for igual ou maior do que seu máximo de pontos de vida.

Por exemplo, uma clériga com um máximo de pontos de vida iguais a 12, está com 6 pontos de vida atuais. Se ela sofrer 18 de dano por um ataque, ela é reduzida a 0 pontos de vida, mas ainda sobraram 12 de dano. Como o dano que restou equivale ao seu máximo de pontos de vida, a clériga morre.

Caindo Inconsciente

Se um dano reduzir seus pontos de vida a 0 e não mata-lo, você cai inconsciente (veja o apêndice A). Essa inconsciência acaba quando você recupera quaisquer pontos de vida.

Descrevendo os Efeitos de Dano

Mestres descrevem a perda de pontos de vida de maneiras diferentes. Quando seus pontos de vida atuais estão entre a metade e o valor máximo, você tipicamente não mostra sinais de ferimento. Quando seus pontos de vida caem abaixo da metade, você mostra sinais de desgaste, como cortes e contusões. Um ataque que reduz você a 0 pontos de vida acerta-o diretamente, deixando um ferimento que sangra, um trauma ou simplesmente o deixando inconsciente.

Testes de Resistência Contra a Morte

Sempre que você começar seu turno com 0 pontos de vida, você precisa realizar um teste de resistência especial, chamado de **teste de resistência contra a morte**, para determinar se você rasteja para a morte ou se apega à vida. Diferente de outros testes de resistência, esse teste não é vinculado a qualquer valor de habilidade. Você está nas mãos do destino, auxiliado apenas por magias e características que melhoram suas chances de ser bem sucedido em um teste de resistência.

Você joga um d20. Se tirar 10 ou mais, você é bem sucedido. Caso contrário, você fracassa. Um sucesso ou um fracasso não tem efeito por si só. Em um terceiro sucesso, você estabiliza (veja abaixo). Em seu terceiro fracasso, você morre. Os sucessos e fracassos não precisam ser consecutivos, você deve manter ambos anotados até que você tenha três de um mesmo tipo. O número dos dois é zerado quando você recupera quaisquer pontos de vida ou quando se estabiliza.

Rolando 1 ou 20. Quando você faz um teste de resistência contra a morte e obtém um 1 no d20, isso conta como dois fracassos. Se obter um 20 no d20, você recupera 1 ponto de vida.

Sofrendo Dano com 0 Pontos de Vida. Se você sofrer qualquer dano enquanto estiver com 0 pontos de vida, você sofre um fracasso no teste de resistência contra a morte. Se o dano for um acerto crítico, você sofre dois fracassos. Se o dano for equivalente ou exceder seu máximo de pontos de vida, você morre instantaneamente.

Estabilizando uma Criatura

A melhor maneira de salvar uma criatura com 0 pontos de vida é curá-la. Se a cura estiver indisponível, a criatura pode pelo menos ser estabilizada para que não morra por fracassos nos testes de resistência contra a morte.

Você pode usar sua ação para administrar primeiros socorros para uma criatura inconsciente e tentar estabilizá-la, o que exige um teste de Sabedoria (Medicina) CD 10.

Uma criatura **estabilizada** não realiza testes de resistência contra a morte, mesmo se tiver 0 pontos de vida, mas permanece inconsciente. Se sofrer qualquer dano, a criatura não estará mais estável e precisa fazer de novo um teste de resistência contra a morte. Uma criatura estável que não é curada, recupera 1 ponto de vida depois de 1d4 horas.

Monstros e Morte

A maioria dos Mestres declara um monstro morto no instante que ele cai a 0 pontos de vida, em vez dele cair inconsciente e fazer testes de resistência contra a morte.

Vilões poderosos ou personagens do Mestre especiais são exceções comuns. O Mestre pode fazer com que eles caiam inconscientes e seguir as mesmas regras para personagens jogadores.

Nocauteando um Criatura

Algumas vezes um atacante quer incapacitar um adversário, em vez de dar um golpe fatal. Quando um atacante reduz uma criatura a 0 pontos de vida com um ataque corpo-a-corpo, o atacante pode nocautear a criatura. O atacante pode fazer essa escolha no instante que o dano é causado. A criatura cai inconsciente e está estável.

Pontos de Vida Temporários

Algumas magias e habilidades especiais conferem pontos de vida temporários para uma criatura. Pontos de vida temporários não são pontos de vida de verdade, eles são um reforço contra dano, uma reserva de pontos de vida que protege você contra ferimentos.

Quando você tem pontos de vida temporários e sofre dano, os pontos de vida temporários são perdidos primeiro, e qualquer dano restante é transferido para seus pontos de vida atuais. Por exemplo, se você possui 5 pontos de vida temporários e sofre 7 de dano, você perde os pontos de vida temporários e então sofre 2 de dano.

Como os pontos de vida temporários são separados dos seus pontos de vida de verdade, eles podem exceder seu valor máximo. Um personagem pode, portanto, estar com os pontos de vida completos e receber pontos de vida temporários.

Cura não recupera pontos de vida temporários, e eles não podem ser somados uns aos outros. Se você tem pontos de vida temporários e recebe mais, você decide se mantém os que já têm ou se recebe os novos. Por exemplo, se uma magia concede a você 12 pontos de vida temporários quando você já tem 10, você pode ter 12 ou 10, não 22.

Se você tem 0 pontos de vida, receber pontos de vida temporários não recupera sua consciência ou o estabiliza. Você ainda pode sofrer dano, direcionando o dano sofrido aos pontos de vida temporários, mas apenas uma cura verdadeira pode salvar você. A não ser que uma característica que garanta pontos de vida temporários tenha uma duração, eles duram até acabarem ou até você terminar um descanso longo.

Combate Montado

Um cavaleiro em carga pelo campo na batalha, montado em seu cavalo de guerra, uma maga conjurando magias das costas de um grifo ou um clérigo no alto no céu sobre um pégaso, todos eles desfrutam dos benefícios do deslocamento e mobilidade que essas montarias podem fornecer.

Uma criatura que aceita ser montada e que for até uma categoria de tamanho maior que a do personagem, com anatomia apropriada, pode servir como montaria usando as seguintes regras.

Montando e Desmontando

Uma vez durante seu movimento, você pode montar ou desmontar uma criatura que estiver a até 1,5 metro de você. Fazer isso custa metade do seu deslocamento. Por exemplo, se seu deslocamento é 9 metros, você precisa gastar 4,5 metros do seu deslocamento para montar um cavalo. Portanto, você não pode montá-lo se não possuir 4,5 metros sobrando do seu deslocamento ou se seu deslocamento for 0.

Se um efeito mover sua montaria contra sua vontade enquanto você estiver sobre ela, você precisa realizar um teste de resistência de Destreza ou cairá da montaria, ficando derrubado no chão a 1,5 metro dela. Se você for derrubado enquanto estiver montado, você precisa fazer o mesmo teste de resistência.

Se sua montaria for derrubada, você pode usar sua reação para desmontá-la enquanto ela cai e permanecer de pé. Caso contrário, você a desmonta e fica caído no chão a 1,5 metro da montaria.

Controlando um Montaria

Enquanto você estiver montado, você tem duas opções. Você pode tanto controlar a montaria ou permitir que ela haja de forma independente. Criaturas inteligentes, como dragões, agem de forma independente.

Você pode controlar uma montaria apenas se ela foi treinada para aceitar um cavaleiro. Cavalos domesticados, mulas e criaturas semelhantes normalmente têm esse treinamento. A iniciativa de uma montaria controlada muda para se igualar a do cavaleiro que a está montando. Ela se move na direção que o cavaleiro comandar e ela pode realizar apenas três ações: Disparada, Desengajar e Esquivar. Uma montaria controlada pode se mover e agir inclusive no mesmo turno em que foi montada.

Uma montaria independente mantém sua posição na ordem da iniciativa. Ter um cavaleiro não restringe as ações que a montaria pode realizar e ela move e age como desejar. Ela pode fugir do combate, correr para atacar e devorar adversários gravemente feridos ou agir contra a vontade do cavaleiro.

Em qualquer um dos casos, se a montaria provocar um ataque de oportunidade enquanto o personagem estiver sobre ela, o atacante pode escolher você ou a montaria como alvo.

Combate Submerso

Quando aventureiros perseguem um sahuagin de volta a seu lar sob as águas, lutam contra tubarões em um antigo naufrágio ou se encontram em uma sala de masmorra inundada, eles precisam lutar em um ambiente desafiador. Sob a água as seguintes regras se aplicam.

Quando realizar um **ataque corpo-a-corpo** com arma, uma criatura que não possui deslocamento de natação (seja natural ou garantido por magia) tem desvantagem nas jogadas de ataque, a não ser que a arma seja uma adaga, azagaia, espada curta, lança ou tridente.

Um **ataque à distância** com arma automaticamente erra o alvo que esteja além da distância normal da arma. Mesmo contra um alvo dentro da distância normal, as jogadas de ataque têm desvantagem, a não ser que a arma seja uma besta, rede ou uma arma que possa ser arremessada, como a azagaia (incluindo uma lança, tridente ou dardo).

Criaturas ou objetos completamente imersos na água possuem resistência ao dano de fogo.

PARTE 3

As Regras da Magia

CAPÍTULO 10: CONJURANDO MAGIAS

A MAGIA PERMEIA O MUNDO DE D&D, NA MAIORIA das vezes aparecendo na forma de uma magia conjurada. Esse capítulo provê regras para a conjuração de magias. Diferentes classes de personagens têm modos distintos de aprender e preparar suas magias, e monstros as utilizam de maneira única. Independentemente de sua origem, as magias seguem as seguintes regras abaixo.

O QUE É UM MAGIA

Uma magia é um efeito mágico discreto, uma formação simples de energias mágicas que preenche o multiverso em algo específico, uma expressão limitada. Conjurando uma magia, o personagem colhe cuidadosamente vertentes invisíveis da magia bruta que preenche o mundo, moldando-as em um padrão particular, deixando-as em uma vibração específica e, então, as liberando para desencadear o efeito desejado – em muitos casos, tudo em uma questão de segundos.

Magias podem ser ferramentas versáteis, armas ou proteções. Elas podem causar dano ou desfazê-lo, impor ou remover condições (confira o apêndice A), drenar energia vital ou restaurar a vida onde havia morte.

Incontáveis magias foram criadas através do curso da história do multiverso e muitas delas caíram em esquecimento. Algumas ainda resistem em livros de magias bem velhos, em antigas ruínas ou presas na mente de deuses mortos. Ou elas podem ser reinventadas algum dia por um personagem que tenha acumulado poder e sabedoria suficiente para tanto.

NÍVEL DA MAGIA

Cada magia possui um nível que vai do 0 ao 9. O nível da magia é um indicador do quanto a magia é poderosa, como a modesta (mas ainda impressionante) *mísseis mágicos* de 1º nível ou a incrível parar o tempo de 9º nível. Truques – simples, mas poderosas magias que o personagem pode conjurar quase que de forma mecânica – são de nível 0. Quanto mais alto for o nível da magia, mais alto precisa ser o nível de quem vai conjurá-la.

Nível de magia e nível do personagem não correspondem diretamente. Normalmente um personagem deve estar no 17º nível, e não no 9º, para poder fazer uso de uma magia de 9º nível.

MAGIAS CONHECIDAS E PREPARADAS

Antes de poder fazer uso de uma magia, quem for conjura-la deve tê-la firmemente fixada em sua mente ou deve ter acesso à magia através de um item mágico. Membros de algumas classes têm uma lista limitada de magias que eles podem manter sempre em sua mente. O mesmo vale para muitos monstros que usam magia. Em outros casos, como clérigos e magos, é preciso passar por um processo de preparação das magias. Esse processo varia para diferentes classes, como detalhado em sua descrição.

CONJURANDO COM ARMADURA

Devido ao foco mental e os gestos precisos para conjurar uma magia, você deve ser proficiente com a armadura que estiver vestindo para poder conjurá-las. Do contrário, você está distraído demais e fisicamente impedido pela armadura para conjurar uma magia.

Em todo caso, o número de magias que alguém pode ter fixadas em sua mente em qualquer determinado momento, depende do nível do personagem.

ESPAÇOS DE MAGIA

Independentemente de quantas magias alguém conheça ou prepare, ele ou ela pode apenas conjurar um número limitado de magias antes de descansar. Manipulando a trama mágica e canalizando sua energia em uma simples magia é fisicamente e mentalmente cansativo, e magias de níveis superiores são ainda mais. Assim, cada descrição das classes conjuradoras (exceto a do bruxo) inclui uma tabela mostrando quantas magias de cada nível o personagem pode usar, de acordo com o nível do personagem. Por exemplo, Umara, uma maga de 3º nível, tem espaço para 4 magias de 1º nível e espaço para duas magias de 2º nível.

Quando um personagem conjura uma magia, ele ou ela gasta um dos espaços da magia daquele nível ou superior, efetivamente "preenchendo" o espaço com a magia. Você pode pensar no espaço de uma magia como uma depressão ou buraco de volume diferenciado – pequeno para magias de 1º nível, grande para magias de níveis superiores. Uma magia de 1º nível preenche um espaço de qualquer tamanho, já uma magia 9º nível, preenche apenas o espaço de uma magia de 9º nível. Então quando Umara conjura *mísseis mágicos*, como uma magia de 1º nível, ela gasta um dos quatro espaços de magia do 1º nível e fica com três espaços restantes.

Terminar um descanso longo restaura qualquer espaço de magia gasto (veja o capítulo 8 para regras sobre descanso).

Alguns personagens e monstros possuem habilidades especiais que permitem que eles conjurem magias sem usar espaços de magia. Por exemplo, um monge que siga o Caminho dos Quatro Elementos, um bruxo que escolha determinadas invocações místicas, um senhor das profundezas dos Nove Infernos, todos podem conjurar magias dessa forma.

CONJURANDO UMA MAGIA EM UM NÍVEL SUPERIOR

Quando se conjura uma magia usando o espaço de magia de nível superior ao nível original dela, a magia assume um nível superior ao ser conjurada. Por exemplo, Umara conjura *mísseis mágicos* usando um dos seus espaços de magia do 2º nível, logo aquele *mísseis mágicos* é considerado uma magia de 2º nível. Efetivamente a magia se expande para preencher o espaço do nível superior em que foi conjurada.

Algumas magias, como *mísseis mágicos* e *curar ferimentos*, têm efeitos mais poderosos quando conjuradas em um nível superior, tal como detalhado na descrição da magia.

TRUQUES

Um truque é uma magia que pode ser conjurada sem limite, sem precisar usar o espaço de uma magia e sem precisar ser preparada. A prática repetida fixou a magia na mente de quem pode conjurá-lo e infundiu a magia necessária para produzir seu efeito repetidas vezes. O nível de magia de um truque é 0.

RITUAIS

Certas magias têm uma marcação especial: ritual. A magia pode ser conjurada seguindo as regras normais para ser conjurada ou ela pode ser conjurada como um

ritual. A versão em ritual da magia demanda 10 minutos a mais do que o normal para ser conjurada. O ritual não gasta o espaço de uma magia, logo ele não pode ser conjurado como uma magia de nível superior.

Para conjurar a magia como um ritual é preciso ter uma característica que forneça habilidade para tal. O clérigo e o druida, por exemplo, possuem tal característica. O conjurador também deve ter a magia preparada ou tê-la na sua lista de magias conhecidas, a menos que a característica para o uso do ritual do personagem especifique o contrário, tal como acontece com o mago.

Conjurando uma Magia

Quando um personagem conjura qualquer magia, as mesmas regras básicas são seguidas, independentemente da classe do personagem ou dos efeitos da magia.

Cada descrição no capítulo 11 começa com um bloco de informação, incluindo o nome da magia, nível, escola de magia, alcance, componentes e duração. O restante do conteúdo descreve os efeitos da magia.

Tempo de Conjuração

Muitas magias requerem uma simples ação para serem conjuradas, mas algumas magias requerem ações bônus, uma reação, ou muito mais tempo para ser conjurada.

Ação Bônus

Uma magia conjurada com uma ação bônus é especialmente veloz. Você deve usar uma ação bônus no seu turno para conjurar a magia, presumindo que já não tenha feito uso da ação bônus nesse turno. Você não pode conjurar outra magia durante o mesmo turno, exceto se for um truque que tenha tempo de conjuração de 1 ação.

Reações

Algumas magias podem ser conjuradas como uma reação. Essas magias levam uma fração de segundo para virem à tona e são conjuradas em resposta a algum evento. Se uma magia pode ser conjurada como uma reação, a descrição da magia diz exatamente quando você pode fazer isto.

Tempos de Conjuração Maiores

Certas magias (incluindo magias conjuradas como rituais) requerem mais tempo para ser conjuradas: minutos ou mesmo horas. Quando você conjura uma magia com um tempo para conjurar magia maior que uma ação simples ou uma reação, você deve gastar sua ação a cada turno que estiver conjurando a magia e precisa manter a concentração enquanto o faz (veja “Concentração” abaixo). Se a sua concentração for quebrada, a magia falha, mas você não gasta o espaço da magia. Se você tentar conjurar a magia de novo, deve fazer do início.

Alcance

O alvo de uma magia deve estar dentro do alcance da magia. Para uma magia como *mísseis mágicos*, o alvo é uma criatura. Para uma magia como *bola de fogo*, o alvo é um ponto no espaço onde a bola de fogo explode.

A maioria das magias tem seu alcance descrito em metros. Algumas magias podem ser miradas em apenas uma criatura (incluindo você) que você toque. Outras magias, como *escudo arcano*, afetam você apenas. Essas magias têm na descrição de alcance "pessoal".

Magias que criam cones ou linhas de efeito originárias a partir de você têm como alcance "pessoal", indicando que o ponto de origem deve ser você mesmo (veja "Áreas de Efeito" logo a mais nesse capítulo).

Uma vez que a magia é conjurada, os efeitos não são limitados pelo seu alcance, a menos que a descrição da magia diga o contrário.

Componentes

Os componentes de uma magia são requisitos físicos que você deve possuir para conjurar a magia. Cada descrição de magia indica se seu componente é verbal (V), somático (S) ou material (M). Se você não dispor de um ou mais dos componentes da magia, você fica incapaz de conjurá-la.

Verbal (V)

A maioria das magias exige a entoação de palavras místicas. As palavras em si não são a fonte do poder da magia, em vez disso, a combinação particular de sons, com o específico timbre e entonação, põe o filamento da magia em ação. Então, um personagem que está amordaçado ou em uma área de silêncio, como uma criada pela magia *silêncio*, não pode conjurar uma magia com o componente verbal.

Somático (S)

Gestos para conjurar magias podem incluir uma forte gesticulação ou um intricado conjunto de gestos. Se uma magia requer um componente somático, é necessário ter livre ao menos uma das mãos para executar esses gestos.

Material (M)

Conjurar algumas magias requer objetos particulares, especificados em parênteses na área de componentes. Um personagem pode usar uma **bolsa de componentes** ou um **foco de conjuração** (descritos no capítulo 5) no lugar dos componentes específicos para uma magia. Mas se um custo é indicado para um componente, um personagem deve ter esse componente específico antes de poder conjurar a magia.

Se uma magia discrimina que um componente material é consumido por ela, o personagem deve estar provido desse componente cada vez que fizer uso da magia.

Um conjurador precisa ter uma das mãos livres para ter acesso aos componentes, mas pode ser a mesma mão que se utiliza para executar os componentes gestuais.

Duração

A duração da magia é a extensão de tempo que uma magia persiste. Uma duração pode ser expressa em rodadas, minutos, horas ou mesmo em anos. Algumas magias especificam que seus efeitos duram até a magia ser dissipada ou destruída.

Instantânea

Muitas magias são instantâneas. A magia causa dano, cura, cria ou altera uma criatura ou um objeto de um modo que não pode ser dissipada, porque a magia existe somente por um instante.

Concentração

Algumas magias requerem que você se mantenha concentrado com a finalidade de mantê-la ativa. Se você perder a concentração, a magia se encerra.

Se uma magia precisa ser mantida com concentração, esse detalhe aparece na descrição da própria magia em “Duração”. Também é descrito na própria magia quanto tempo você pode manter sua concentração nela. Você pode encerrar a concentração em qualquer momento (nenhuma ação é exigida).

As Escolas de Magia

Academias de grupos mágicos se dividem em oito categorias, chamadas de escolas de magia. Estudiosos, particularmente magos, aplicam essas categorias para as magias, acreditando que todas as mágicas funcionam essencialmente do mesmo modo, sejam obtidas por rigoroso estudo ou outorgado por uma divindade.

As escolas de magia ajudam a descrever as magias. Elas não têm regras próprias, embora algumas regras se refiram às escolas.

Magias de Abjuração são protetoras em sua natureza, embora algumas tenham grande uso agressivo. Elas criam barreiras mágicas, negam efeitos nocivos, ferem invasores ou banem criaturas para outros planos de existência.

Magias de Adivinhação revelam informações, na forma de segredos há muito esquecidos, vislumbres do futuro, a localização de coisas escondidas, a verdade por trás das ilusões ou a visão de distantes lugares ou pessoa.

Magias de Conjuração envolvem a transposição de objetos ou criaturas de um local para o outro. Algumas magias invocam criaturas ou objetos ao lado do conjurador, enquanto outras permitem ao conjurador se teletransportar para outro lugar. Algumas conjurações criam objetos ou efeitos a partir do nada.

Magias de Encantamento afetam a mente de outros, influenciando ou controlando seu comportamento. Tais magias podem fazer o inimigo ver você como amigo, forçar criaturas a tomar um rumo de ação ou mesmo controlar outra pessoa como uma marionete.

Magias de Evocação manipulam as energias mágicas para produzir um efeito desejado. Algumas evocam explosões de raio e fogo, outras canalizam energia positiva para curar ferimentos.

Magias de Ilusão enganam os sentidos ou a mente de outros. Elas fazem com que as pessoas vejam coisas que não estão ali, como também não notar coisas que estão ali, escutar sons fantasmagóricos ou lembrar de coisas que nunca aconteceram. Algumas ilusões criam imagens fantasmagóricas que qualquer criatura pode ver, mas as mais traiçoeiras ilusões plantam uma imagem diretamente na mente da criatura.

Magias de Necromancia podem manipular a energia da vida e da morte. Tais magias podem garantir uma reserva extra de força de vida, drenar a energia vital de outra criatura, criar um morto-vivo ou mesmo trazer um morto de volta à vida.

Criar mortos-vivos através do uso de magias necromânticas como *animar mortos*, não é um bom ato e apenas alguém maligno faz uso de tais magias com frequência.

Magias de Transmutação mudam a propriedade de uma criatura, objeto ou ambiente. Elas podem tornar um inimigo em uma criatura inofensiva, reforçar a força de um aliado, fazer um objeto se mover ao comando do conjurador ou melhorar a capacidade inata de cura de uma criatura, para que ela se recupere rapidamente da injúria.

Atividades normais, como mover e atacar, não interferem na concentração. Os seguintes fatores podem quebrar a concentração:

- **Conjurar outra magia que exige concentração.** Você perde a concentração se conjurar outra magia que exige concentração. Você não pode se concentrar em duas magias de uma só vez.
- **Sofrer dano.** Sempre que você sofrer dano enquanto estiver se concentrando em uma magia, você deve fazer um teste de resistência de Constituição para manter sua concentração. A CD é igual a 10 ou metade do dano recebido, o que for maior. Se você sofrer o dano de múltiplas origens, como uma flecha e um sopro de dragão, você deve fazer um teste de resistência para cada origem do dano.
- **Ficar incapacitado ou morto.** Você perde a concentração da magia se ficar incapacitado ou se morrer.

O Mestre também pode decidir que algum fenômeno ambiental, como o impacto de uma onda sobre você enquanto está em um navio enfrentando uma tempestade, demande um sucesso em um teste de resistência de Constituição com CD 10, para poder manter a concentração na magia.

Alvos

Uma magia típica requer que você escolha um ou mais alvos para serem afetados por ela. A descrição da magia informa a você se ela tem como alvo criaturas, objetos ou um ponto de origem para uma área de efeito (descrita abaixo).

A menos que uma magia tenha efeito perceptível, uma criatura pode não saber se foi alvo de uma magia. Um efeito, como luzes crepitantes é bem obvio, mas um efeito mais sutil, como uma tentativa de ler os pensamentos de uma criatura, normalmente passa despercebido, a menos que a magia diga o contrário.

Um Caminho Livre até o Alvo

Para mirar em um alvo, você deve ter o caminho livre, logo não pode estar por de trás de uma cobertura total.

Se você definir uma área de efeito a partir de um ponto que não possa ver e que seja uma obstrução, como uma parede, entre você e o alvo, o ponto de origem tem início no ponto mais próximo da obstrução.

Mirando em Si Mesmo

Se uma magia tem como alvo uma criatura à sua escolha, você pode escolher a si próprio, a menos que a criatura precise ser hostil a você ou se especificado que a criatura seja outra que não você. Se você estiver na área de efeito de uma magia conjurada por você mesmo, você pode ter a si próprio como alvo.

Áreas de Efeito

Magias como *mãos flamejantes* e *cone de frio* cobrem uma área, permitindo afetar múltiplas criaturas de uma só vez.

A descrição da magia especifica sua área de efeito, a qual tem normalmente uma das cinco formas: cone, cubo, cilindro, esfera ou linha. Toda área de efeito tem um **ponto de origem**, uma localização de onde a magia irrompe. As regras para cada forma especificam como você posiciona seu ponto de origem. Normalmente, um ponto de origem é um ponto no espaço, mas algumas magias têm uma área cujo ponto de origem é uma criatura ou objeto.

O efeito da magia se expande em linhas retas a partir do ponto de origem. Se nenhuma linha reta desbloqueada estender-se a partir do ponto de origem até uma localização dentro da área de efeito, essa localização não estará inclusa na área da magia. Para bloquear uma dessas linhas imaginárias, uma obstrução deve fornecer cobertura total, como explicado no capítulo 9.

Cilindro

O ponto de origem de um cilindro é o centro de um círculo de um raio em particular, como dito na descrição da magia. O círculo deve estar ou no chão ou na altura do efeito da magia. A energia de um cilindro se expande em linhas retas do ponto de origem até o perímetro de círculo, formando a base do cilindro. O efeito da magia, então, se conjura da base ou desce do topo, até uma distância equivalente à altura do cilindro.

O ponto de origem do cilindro está incluso em sua área de efeito.

Cone

Um cone se estende em uma direção escolhida por você a partir do ponto de origem. A largura do cone em determinado ponto de seu comprimento é igual à distância desse ponto àquele de origem.

O ponto de origem do cone não está incluso na área de efeito do mesmo, a menos que você decida o contrário.

Cubo

Você escolhe o ponto de origem do cubo em qualquer lugar na face do efeito cúbico. O tamanho do cubo é expresso pelo comprimento de cada lado.

O ponto de origem do cubo não está incluso em sua área de efeito, a menos que você decida o contrário.

Esfera

Você seleciona o ponto de origem de uma esfera, e ela se expande a partir desse ponto. O tamanho da esfera é expresso pelo raio em metros que se estende a partir do ponto de origem.

O ponto de origem da esfera está incluso em sua área de efeito.

Linha

Uma linha se estende de seu ponto de origem em um caminho reto até seu comprimento e cobre uma área definida pela sua largura.

O ponto de origem da linha não está incluso em sua área de efeito, a menos que você decida o contrário.

Testes de Resistência

Muitas magias especificam que o alvo pode fazer um teste de resistência para evitar alguns ou todos os efeitos dela. A magia especifica a habilidade que o alvo deve usar para se salvar e o que acontece se obtiver sucesso ou falha.

A CD para resistir suas magias é igual a 8 + o seu modificador de habilidade para conjurar magias + seu bônus de proficiência + quaisquer modificadores especiais.

Jogadas de Ataque

Algumas magias exigem que você faça uma jogada de ataque para determinar se o efeito mágico acertou o alvo destinado. O seu bônus de ataque com um ataque mágico é igual ao seu modificador de habilidade para conjurar magias + seu bônus de proficiência.

A maioria das magias exige jogadas de ataque que envolvem ataques à distância. É necessário lembrar que você possui desvantagem nas jogadas de ataque à distância se estiver a até 1,5 metro de uma criatura hostil a você que possa vê-lo e que não esteja incapacitada (veja o capítulo 9).

Combinando Efeitos Mágicos

Os efeitos de diferentes magias se somam enquanto as durações dessas magias acontecem ao mesmo tempo. Os efeitos de magias iguais conjuradas múltiplas vezes, no entanto, não se somam. Ao invés disto, o efeito mais potente – como o bônus mais elevado – dessas magias se aplica enquanto suas durações permanecerem sobrepostos.

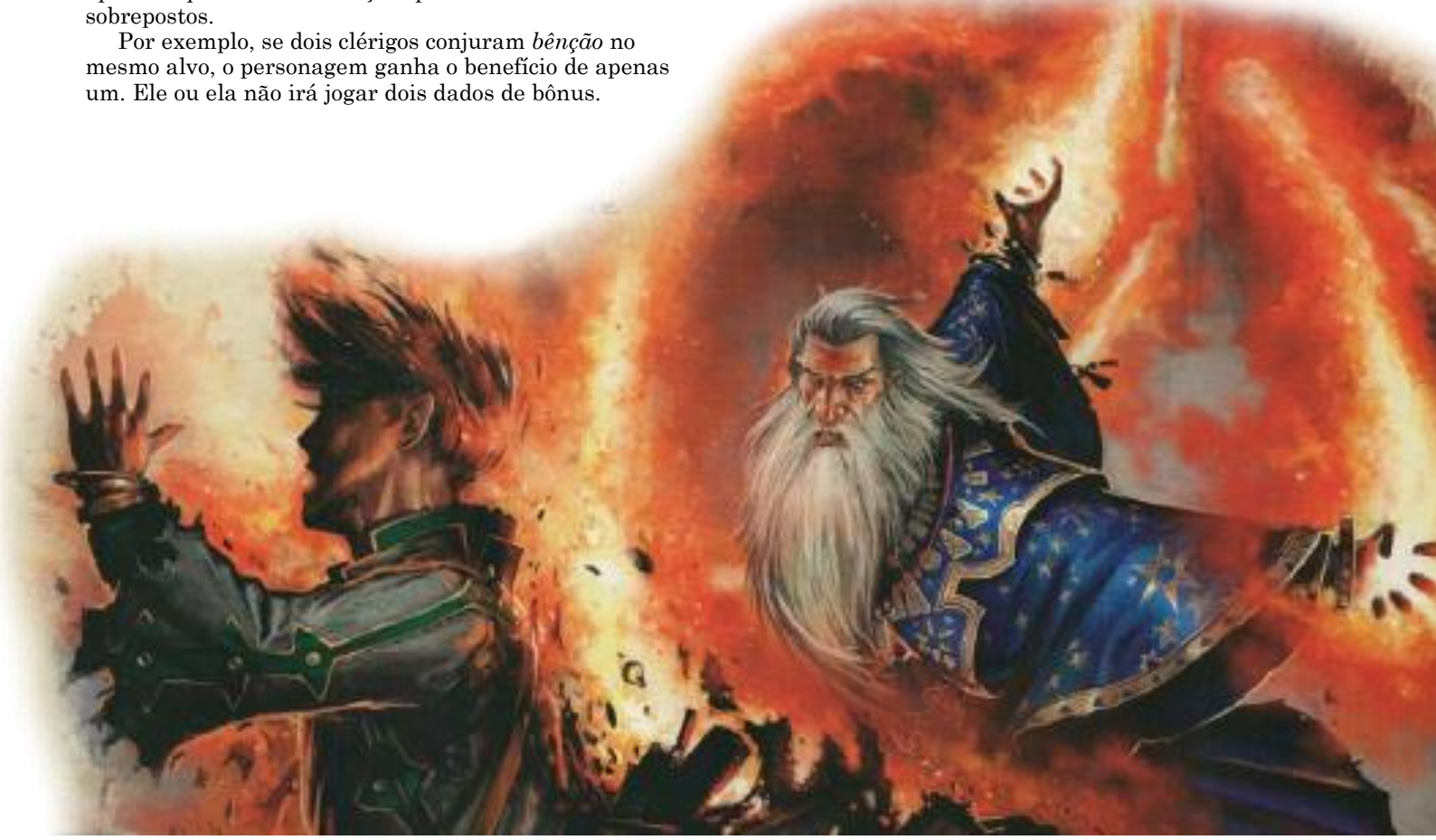
Por exemplo, se dois clérigos conjuram *bênção* no mesmo alvo, o personagem ganha o benefício de apenas um. Ele ou ela não irá jogar dois dados de bônus.

A Trama de Magia

Os mundos nos multiversos de D&D são lugares mágicos. Toda existência é impregnada com poder mágico e energia em potencial repousa inexplorada sob cada pedra, riacho, criatura vivente e mesmo no próprio ar. Magia bruta é o produto de criação, a silenciosa e descuidada vontade da existência, permeando cada pedaço de matéria e presente em cada manifestação de energia.

Mortais não podem moldar diretamente a magia bruta. Ao invés disso, eles fazem uso da trama de magia, um tipo de conexão entre conjuradores e a substância da magia bruta. Nos Reinos Esquecidos chamam-na de a Trama e reconhecem sua essência como a deusa Mystra, mas são vários os modos de nomeá-la e de visualizar essa conexão. Independente do nome, sem a Trama, magia bruta está trancafiada e inacessível. Mesmo o mais poderoso arquimago não pode acender um candelabro com magia em uma área onde a Trama fora despedaçada. Mas cercado pela Trama, os conjuradores podem moldar raios para explodir sobre inimigos, transportar-se centenas de quilômetros em um piscar de olhos ou mesmo reverter o efeito da morte.

Toda magia depende da Trama, embora diferentes tipos de magia a acessam de variadas maneiras. As magias dos magos, bruxos, feiticeiros e bardos são comumente chamadas de **magias arcanas**. Essas magias dependem da compreensão – aprendida ou intuitiva – sobre os trabalhos da Trama. Os conjuradores a colhem diretamente dos veios da Trama para poder criar o efeito desejado. O cavaleiro místico, bem como o trapaceiro arcano, também usam magia arcana. As magias de clérigos, druidas, paladinos e patrulheiros são chamadas de **magias divinas** – deuses, a força divina da natureza ou o fardo pesado do juramento de um paladino.

Sempre que um efeito mágico é criado, os fios da Trama se entrelaçam, retorcem e dobram para fazer o efeito possível. Quando um personagem usa magias de adivinhação, como *detectar magia* ou *identificação*, ele vislumbra a Trama. Uma magia como *dissipar magia* suaviza a Trama. Magias como *campo antimagia* realinham a Trama para que a magia flua ao redor do campo, ao invés de atravessar a área afetada pela magia. E nos lugares onde a Trama está danifica ou despedaçada, a magia funciona de modo imprevisível – ou não funciona.

Capítulo 11: Magias

Este capítulo descreve as magias mais comuns nos mundos de Dungeons & Dragons. Ele começa com a lista de magias de todas as classes conjuradoras. A **escola de magia** a qual a magia pertence é determinada entre parênteses após seu nome. Se uma magia puder ser conjurada como um **ritual**, o descritor ritual também aparecerá dentro dos parênteses. Logo depois, virão todas as descrições das magias em ordem alfabética dos nomes das magias.

Magias de Bardo

Truques (Nível 0)

Amizade (encantamento)
Ataque Certeiro (adivinhação)
Consertar (transmutação)
Globos de Luz (evocação)
Ilusão Menor (ilusão)
Luz (evocação)
Mãos Mágicas (conjuração)
Mensagem (transmutação)
Prestidigitação (transmutação)
Proteção contra Lâminas (abjuração)
Zombaria Viciosa (encantamento)

1° Nível

Amizade animal (encantamento)
Compreender Idiomas (adivinhação, ritual)
Curar Ferimentos (evocação)
Detectar Magia (adivinhação, ritual)
Disfarçar-se (ilusão)
Enfeitiçar Pessoa (encantamento)
Escrita Ilusória (ilusão, ritual)
Falar com Animais (adivinhação, ritual)
Fogo das Fadas (evocação)
Heroísmo (encantamento)
Identificação (adivinhação, ritual)
Imagem Silenciosa (ilusão)
Onda Trovejante (evocação)
Queda Suave (transmutação)
Palavra Curativa (evocação)
Passos Longos (transmutação)
Perdição (encantamento)
Riso Histérico de Tasha (encantamento)
Servo Invisível (conjuração, ritual)
Sono (encantamento)
Sussurros Dissonantes (encantamento)

2° Nível

Acalmar Emoções (encantamento)
Aprimorar Habilidade (transmutação)
Arrombar (transmutação)
Boca Encantada (ilusão, ritual)
Cativar (encantamento)
Cegueira/Surdez (necromancia)
Coroa da Loucura (encantamento)
Esquentar Metal (transmutação)
Despedaçar (evocação)
Força Fantasmagórica (ilusão)
Detectar Pensamentos (adivinhação)
Imobilizar Pessoa (encantamento)
Invisibilidade (ilusão)
Localizar Animais ou Plantas (adivinhação, ritual)
Localizar Objeto (adivinhação)
Mensageiro Animal (encantamento, ritual)
Nuvem de Adagas (conjuração)
Restauração Menor (abjuração)
Silêncio (ilusão, ritual)
Sugestão (encantamento)
Ver o Invisível (adivinhação)
Zona da Verdade (encantamento)

3° Nível

Ampliar Plantas (transmutação)
Clarividência (adivinhação)
Dificultar Detecção (abjuração)
Dissipar Magia (abjuração)
Enviar Mensagem (evocação)
Falar com os Mortos (necromancia)
Falar com Plantas (transmutação)
Forjar Morte (necromancia, ritual)
Glifo de Vigilância (abjuração)
Idiomas (adivinhação)
Imagem Maior (ilusão)
Medo (ilusão)
Névoa Fétida (conjuração)
Padrão Hipnótico (ilusão)
Pequena Cabana de Leomund (evocação, ritual)
Rogar Maldição (necromancia)

4° Nível

Confusão (encantamento)
Compulsão (encantamento)
Movimentação Livre (abjuração)
Invisibilidade Maior (ilusão)
Localizar Criatura (adivinhação)
Metamorfose (transmutação)
Porta Dimensional (conjuração)
Terreno Alucinógeno (ilusão)

5° Nível

Âncora Planar (abjuração)
Animar Objetos (transmutação)
Círculo de Teletransporte (conjuração)
Conhecimento Lendário (adivinhação)
Curar Ferimentos em Massa (evocação)
Despertar (transmutação)
Despistar (ilusão)
Dominar Pessoa (encantamento)
Imobilizar Monstro (encantamento)
Missão (encantamento)
Modificar Memória (encantamento)
Restauração Maior (abjuração)
Reviver os Mortos (necromancia)
Similaridade (ilusão)
Sonho (ilusão)
Vidência (adivinhação)

6° Nível

Ataque Visual (necromancia)
Dança Irresistível de Otto (encantamento)
Encontrar o Caminho (adivinhação)
Ilusão Programada (ilusão)
Proteger Fortaleza (abjuração)
Sugestão em Massa (encantamento)
Visão da Verdade (adivinhação)

7° Nível

Espada de Mordenkainen (evocação)
Forma Etérea (transmutação)
Miragem (ilusão)
Mansão Magnifica de Mordenkainen (conjuração)
Prisão de Energia (evocação)
Projetar Imagem (ilusão)
Regeneração (transmutação)
Ressurreição (necromancia)
Símbolo (abjuração)
Teletransporte (conjuração)

8° Nível

Dominar Monstro (encantamento)
Enfraquecer Intelecto (encantamento)
Limpar a Mente (abjuração)
Loquacidade (transmutação)
Palavra de Poder Atordoar (encantamento)

9° Nível

Palavra de Poder Curar (evocação)
Palavra de Poder Matar (encantamento)
Metamorfose Verdadeira (transmutação)
Sexto Sentido (adivinhação)

Magias de Bruxo

Truques (Nível 0)

Amizade (encantamento)
Ataque Certeiro (adivinhação)
Ilusão Menor (ilusão)
Mãos Mágicas (conjuração)
Prestidigitação (transmutação)
Proteção contra Lâminas (abjuração)
Rajada de Veneno (conjuração)
Rajada Mística (evocação)
Toque Arrepiante (necromancia)

1° Nível

Armadura de Agathys (abjuração)
Braços de Hadar (conjuração)
Bruxaria (encantamento)
Compreender Idiomas (adivinhação, ritual)
Enfeitiçar Pessoa (encantamento)
Escrita ilusória (ilusão, ritual)
Proteção contra o Bem e Mal (abjuração)
Raio de Bruxa (evocação)
Recuo Acelerado (transmutação)
Repreensão Infernal (evocação)
Servo Invisível (conjuração, ritual)

2° Nível

Cativar (encantamento)
Coroa da Loucura (encantmento)
Despedaçar (evocação)
Escuridão (evocação)
Imobilizar Pessoa (encantamento)
Invisibilidade (ilusão)
Nuvem de Adagas (conjuração)
Passo Nebuloso (conjuração)
Patas de Aranha (transmutação)
Raio do Enfraquecimento (necromancia)
Reflexos (ilusão)
Sugestão (encantamento)

3° Nível

Círculo Mágico (abjuração)
Contramágica (bjuração)
Dissipar Magia (abjuração)
Fome de Hadar (conjuração)
Forma Gasosa (transmutação)
Idiomas (adivinhação)
Imagem Maior (ilusão)
Remover Maldição (abjuração)
Medo (ilusão)
Padrão Hipnótico (ilusão)
Toque Vampírico (necromancia)
Voo (transmutação)

4° Nível

Banimento (abjuração)
Porta Dimensional (conjuração)
Malogro (necromancia)
Terreno Alucinógeno (ilusão)

5° Nível

Contato Extraplanar (adivinhação, ritual)
Imobilizar Monstro (encantamento)
Sonho (ilusão)
Vidência (adivinhação)

6° Nível

Ataque Visual (necromancia)
Círculo da Morte (necromancia)
Conjurar Fada (conjuração)
Criar Mortos-Vivos (necromancia)
Carne para Pedra (transmutação)
Portal Arcano (conjuração)
Sugestão em Massa (encantamento)
Visão da Verdade (adivinhação)

7° Nível

Dedo da Morte (necromancia)
Forma Etérea (transmutação)
Prisão de Energia (evocação)
Viagem Planar (conjuração)

8° Nível

Dominar Monstro (encantamento)
Enfraquecer o Intelecto (encantamento)
Loquacidade (transmutação)
Palavra de Poder Atordoar (encantamento)
Semiplano (conjuração)

9° Nível

Aprisionamento (abjuração)
Metamorfose Verdadeira (transmutação)
Palavra de Poder Matar (encantamento)
Projeção Astral (necromancia)
Sexto Sentido (adivinhação)

Magias de Clérigo

Truques (Nível 0)

Chama Sagrada (evocação)
Consertar (transmutação)
Estabilizar (necromancia)
Luz (evocação)
Orientação (adivinhação)
Resistência (abjuração)
Taumaturgia (transmutação)

1° Nível

Bênção (encantamento)
Comando (encantamento)
Criar ou Destruir Água (transmutação)
Curar Ferimentos (evocação)
Detectar Magia (adivinhação, ritual)
Detectar o Bem e Mal (adivinhação)
Detectar Veneno e Doença (adivinhação, ritual)
Escudo da Fé (abjuração)
Infringir Ferimentos (necromancia)
Palavra Curativa (evocação)
Perdição (encantamento)
Proteção contra o Bem e Mal (abjuração)
Purificar Alimentos (transmutação, ritual)
Raio Guiador (evocação)
Santuário (abjuração)

2° Nível

Acalmar Emoções (encantamento)
Ajuda (abjuração)
Aprimorar Habilidade (transmutação)
Arma Espiritual (evocação)
Augúrio (adivinhação, ritual)
Cegueira/Surdez (necromancia)
Chama Continua (evocação)
Encontrar Armadilhas (adivinhação)
Imobilizar Pessoa (encantamento)
Localizar Objeto (adivinhação)
Oração Curativa (evocação)
Proteção contra Veneno (abjuração)
Repouso Tranquilo (necromancia, ritual)
Restauração Menor (abjuração)
Silêncio (ilusão, ritual)
Vínculo Protetor (abjuração)
Zona da Verdade (encantamento)

3° Nível

Andar na Água (transmutação, ritual)
Animar mortos (necromancia)
Círculo Mágico (abjuração)
Clarividência (adivinhação)
Criar Alimentos (conjuração)
Dissipar Magia (abjuração)
Enviar Mensagem (evocação)
Espíritos Guardiões (conjuração)
Falar com os Mortos (necromancia)
Forjar Morte (necromancia, ritual)
Glifo de Vigilância (abjuração)
Idiomas (adivinhação)
Luz do Dia (evocação)
Mesclar-se às Rochas (transmutação, ritual)
Palavra Curativa em Massa (evocação)
Proteção contra Energia (abjuração)
Rogar maldição (necromancia)
Sinal de Esperança (abjuração)
Remover Maldição (abjuração)
Revivificar (necromancia)

4° Nível

Adivinhação (adivinhação, ritual)
Banimento (abjuração)
Controlar a Água (transmutação)
Localizar Criatura (adivinhação)
Guardião da Fé (conjuração)
Moldar Rochas (transmutação)
Movimentação Livre (abjuração)
Proteção contra a Morte (abjuração)

5° Nível
Âncora Planar (abjuração)
Coluna de Chamas (evocação)
Comunhão (adivinhação, ritual)
Conhecimento Lendário (adivinhação)
Consagrar (evocação)
Curar Ferimentos em Massa (evocação)
Dissipar o Bem e Mal (abjuração)
Missão (encantamento)
Praga (necromancia)
Praga de Insetos (conjuração)
Restauração Maior (abjuração)
Reviver os Mortos (necromancia)
Vidência (adivinhação)

6° Nível
Aliado Planar (conjuração)
Barreira de Lâminas (evocação)
Criar Mortos-Vivos (necromancia)
Cura Completa (evocação)
Encontrar o Caminho (adivinhação)
Doença Plena (necromancia)
Banquete dos Heróis (conjuração)
Palavra de Recordação (conjuração)
Proibição (abjuração, ritual)
Visão da Verdade (adivinhação)

7° Nível
Conjurar Celestial (conjuração)
Forma Etérea (transmutação)
Palavra Divina (evocação)
Regeneração (transmutação)
Ressurreição (necromancia)
Símbolo (abjuração)
Tempestade de Fogo (evocação)
Viagem Planar (conjuração)

8° Nível
Aura Sagrada (abjuração)
Campo Antimagia (abjuração)
Controlar o Clima (transmutação)
Terremoto (evocação)

9° Nível
Cura Completa em Massa (evocação)
Portal (conjuração)
Projeção Astral (necromancia)
Ressurreição Verdadeira (necromancia)

Magias de Druida

Truques (Nível 0)
Bordão Místico (transmutação)
Chicote de Espinhos (transmutação)
Consertar (transmutação)
Criar Chamas (conjuração)
Druidismo (transmutação)
Orientação (adivinhação)
Rajada de Veneno (conjuração)
Resistência (abjuração)

1° Nível
Amizade Animal (encantamento)
Bom Fruto (transmutação)
Constrição (conjuração)
Criar ou Destruir Água (transmutação)
Curar Ferimentos (evocação)
Detectar Magia (adivinhação, ritual)
Detectar Veneno e Doença (adivinhação, ritual)
Enfeitiçar Pessoa (encantamento)
Falar com Animais (adivinhação, ritual)
Fogo das Fadas (evocação)
Névoa Obscurecente (conjuração)
Onda Trovejante (evocação)
Palavra Curativa (evocação)
Passos Longos (transmutação)
Purificar Alimentos (transmutação, ritual)
Salto (transmutação)

2° Nível
Aprimorar Habilidade (transmutação)
Crescer Espinhos (transmutação)
Encontrar Armadilhas (adivinhação)
Esfera Flamejante (conjuração)
Esquentar Metal (transmutação)
Imobilizar Pessoa (encantamento)
Lâmina Flamejante (evocação)
Localizar Animais ou Plantas (adivinhação, ritual)
Localizar Objeto (adivinhação)
Lufada de Vento (evocação)
Mensageiro Animal (encantamento, ritual)
Passos sem Pegadas (abjuração)
Pele de Árvore (transmutação)
Proteção contra Veneno (abjuração)
Raio Lunar (evocação)
Restauração Menor (abjuração)
Sentido Bestial (adivinhação, ritual)
Visão no Escuro (transmutação)

3° Nível
Ampliar Plantas (transmutação)
Andar na Água (transmutação, ritual)
Conjurar Animais (conjuração)
Convocar Relâmpagos (conjuração)
Dissipar Magia (abjuração)
Falar com Plantas (transmutação)
Forjar Morte (necromancia, ritual)
Luz do Dia (evocação)
Mesclar-se às Rochas (transmutação, ritual)
Muralha de Vento (evocação)
Nevasca (conjuração)
Proteção contra Energia (abjuração)
Respirar na Água (transmutação, ritual)

4° Nível
Confusão (encantamento)
Conjurar Elementais Menores (conjuração)
Conjurar Seres da Floresta (conjuração)
Controlar a Água (transmutação)
Dominar Besta (encantamento)
Inseto Gigante (transmutação)
Localizar Criatura (adivinhação)
Malogro (necromancia)
Metamorfose (transmutação)
Moldar Rochas (transmutação)
Movimentação Livre (abjuração)
Muralha de Fogo (evocação)
Pele de Pedra (abjuração)
Tempestade de Gelo (evocação)
Terreno Alucinógeno (ilusão)
Vinha Esmagadora (conjuração)

5° Nível
Âncora Planar (abjuração)
Caminhar em Árvores (conjuração)
Conjurar Elemental (conjuração)
Comunhão com a Natureza (adivinhação, ritual)
Cúpula Antivida (abjuração)
Curar Ferimentos em Massa (evocação)
Despertar (transmutação)
Missão (encantamento)
Muralha de Pedra (evocação)
Praga (necromancia)
Praga de Insetos (conjuração)
Reencarnação (transmutação)
Restauração Maior (abjuração)
Vidência (adivinhação)

6° Nível
Banquete de Heróis (conjuração)
Caminhar no Vento (transmutação)
Conjurar Fada (conjuração)
Cura Completa (evocação)
Encontrar o Caminho (adivinhação)
Mover Terra (transmutação)
Muralha de Espinhos (conjuração)
Raio Solar (evocação)
Teletransporte por Árvores (conjuração)

7° Nível
Inverter a Gravidade (transmutação)
Miragem (ilusão)
Regeneração (transmutação)
Tempestade de Fogo (evocação)
Viagem Planar (conjuração)

8° Nível
Antipatia/Simpatia (encantamento)
Controlar o Clima (transmutação)
Enfraquecer o Intelecto (encantamento)
Explosão Solar (evocação)

Formas Animais (transmutação)
Terremoto (evocação)
Tsunami (conjuração)

9° Nível

Alterar Forma (transmutação)
Ressurreição Verdadeira (necromancia)
Sexto Sentido (adivinhação)
Tempestade da Vingança (conjuração)

Magias de Feiticeiro

Truques (Nível 0)

Amizade (encantamento)
Ataque Certeiro (adivinhação)
Consertar (transmutação)
Espirro Ácido (conjuração)
Globos de Luz (evocação)
Ilusão Menor (ilusão)
Luz (evocação)
Mãos Mágicas (conjuração)
Mensagem (transmutação)
Prestidigitação (transmutação)
Proteção contra Lâminas (abjuração)
Raio de Fogo (evocação)
Raio de Gelo (evocação)
Rajada de Veneno (conjuração)
Toque Arrepiante (necromancia)
Toque Chocante (evocação)

1° Nível

Armadura Arcana (abjuração)
Compreender Idiomas (adivinhação, ritual)
Detectar Magia (adivinhação, ritual)
Disfarçar-se (ilusão)
Enfeitiçar Pessoa (encantamento)
Escudo Arcano (abjuração)
Imagem Silenciosa (ilusão)
Leque Cromático (ilusão)
Mãos Flamejantes (evocação)
Mísseis Mágicos (evocação)
Névoa Obscurecente (conjuração)
Onda Trovejante (evocação)
Orbe Cromática (evocação)
Queda Suave (transmutação)
Raio Adoecente (necromancia)
Raio de Bruxa (evocação)
Recuo Acelerado (transmutação)
Sono (encantamento)
Salto (transmutação)
Vitalidade Falsa (necromancia)

2° Nível

Alterar-se (transmutação)
Aprimorar Habilidade (transmutação)
Arrombar (transmutação)
Aumentar/Reduzir (transmutação)
Cegueira/Surdez (necromancia)
Coroa da Loucura (encantamento)
Despedaçar (evocação)
Detectar Pensamentos (adivinhação)
Escuridão (transmutação)
Força Fantasmagórica (ilusão)
Imobilizar Pessoa (encantamento)
Invisibilidade (ilusão)
Levitação (transmutação)
Lufada de Vento (evocação)
Nublar (ilusão)
Nuvem de Adagas (conjuração)
Passo Nebuloso (conjuração)
Patas de Aranha (transmutaçõ)
Raio Ardente (evocação)
Reflexos (ilusão)
Sugestão (encantamento)
Teia (conjuração)
Visão no Escuro (transmutação)
Ver o Invisível (adivinhação)

3° Nível

Andar na Água (transmutação, ritual)
Bola de Fogo (evocação)
Clarividência (adivinhação)
Contramágica (abjuração)
Dissipar Magia (abjuração)
Forma Gasosa (transmutação)
Idiomas (adivinhação)
Imagem Maior (ilusão)
Lentidão (transmutação)
Luz do Dia (evocação)
Medo (ilusão)
Nevasca (conjuração)
Névoa Fétida (conjuração)
Padrão Hipnótico (ilusão)
Piscar (transmutação)
Proteção contra Energia (abjuração)
Relâmpago (evocação)
Respirar na Água (transmutação, ritual)
Velocidade (transmutação)
Voo (transmutação)

4° Nível

Banimento (abjuração)
Confusão (encantamento)
Dominar Besta (encantamento)
Invisibilidade Maior (ilusão)
Malogro (necromancia)
Metamorfose (transmutação)
Muralha de Fogo (evocação)
Pele de Pedra (abjuração)
Porta Dimensional (conjuração)
Tempestade de Gelo (evocação)

5° Nível

Animar Objetos (transmutação)
Círculo de Teletransporte (conjuração)
Cone de Frio (evocação)
Criação (ilusão)
Dominar Pessoa (encantamento)
Imobilizar Monstro (encantamento)
Muralha de Pedra (evocação)
Névoa Mortal (conjuração)
Praga de Insetos (conjuração)
Similaridade (ilusão)
Telecinésia (transmutação)

6° Nível

Ataque Visual (necromancia)
Círculo da Morte (necromancia)
Corrente de Relâmpagos (evocação)
Desintegrar (transmutação)
Globo de Invulnerabilidade (abjuração)
Mover Terra (transmutação)
Portal Arcano (conjuração)
Raio Solar (evocação)
Sugestão em Massa (encantamento)
Visão da Verdade (adivinhação)

7° Nível

Bola de Fogo Controlável (evocação)
Dedo da Morte (necromancia)
Forma Etérea (transmutação)
Inverter a Gravidade (transmutação)
Rajada Prismática (evocação)
Teletransporte (conjuração)
Tempestade de Fogo (evocação)
Viagem Planar (conjuração)

8° Nível

Dominar Monstro (encantamento)
Explosão Solar (evocação)
Nuvem Incendiária (conjuração)
Palavra de Poder Atordoar (encantamento)
Terremoto (evocação)

9° Nível

Chuva de Meteoros (evocação)
Desejo (conjuração)
Palavra de Poder Matar (encantamento)
Parar o Tempo (transmutação)
Portal (conjuração)

Magias de Mago

Truques (Nível 0)

Amizade (encantamento)
Ataque Certeiro (adivinhação)
Consertar (transmutação)
Espirro Ácido (conjuração)
Globos de Luz (evocação)
Ilusão Menor (ilusão)
Luz (evocação)
Mãos Mágicas (conjuração)
Mensagem (transmutação)
Prestidigitação (transmutação)
Proteção contra Lâminas (abjuração)
Raio de Fogo (evocação)

Raio de Gelo (evocação)
Rajada de Veneno (conjuração)
Toque Arrepiante (necromancia)
Toque Chocante (evocação)

1° Nível

Alarme (abjuração, ritual)
Área Escorregadia (conjuração)
Armadura Arcana (abjuração)
Compreender Idiomas (adivinhação, ritual)
Convocar Familiar (conjuração, ritual)
Detectar Magia (adivinhação, ritual)
Disco Flutuante de Tenser (conjuração, ritual)
Disfarçar-se (ilusão)
Enfeitiçar Pessoa (encantamento)
Escrita Ilusória (ilusão, ritual)
Escudo Arcano (abjuração)
Identificação (adivinhação, ritual)
Imagem Silenciosa (ilusão)
Leque Cromático (ilusão)
Mãos Flamejantes (evocação)
Mísseis Mágicos (evocação)
Névoa Obscurecente (conjuração)
Onda Trovejante (evocação)
Orbe Cromática (evocação)
Passos Longos (transmutação)
Proteção contra o Bem e Mal (abjuração)
Queda Suave (transmutação)
Raio Adoecente (necromancia)
Raio de Bruxa (evocação)
Recuo Acelerado (transmutação)
Riso Histérico de Tasha (encantamento)
Salto (transmutação)
Servo Invisível (conjuração, ritual)
Sono (encantamento)
Vitalidade Falsa (necromancia)

2° Nível

Alterar-se (transmutação)
Arma Mágica (transmutação)
Arrombar (transmutação)
Aumentar/Reduzir (transmutação)
Aura Mágica de Nystul (ilusão)
Boca Encantada (ilusão, ritual)
Cegueira/Surdez (necromancia)
Chama Continua (evocação)
Coroa da Loucura (encantamento)
Despedaçar (evocação)
Detectar Pensamentos (adivinhação)
Escuridão (evocação)
Esfera Flamejante (conjuração)
Flecha Ácida de Melf (evocação)
Força Fantasmagórica (ilusão)
Imobilizar Pessoa (encantamento)
Invisibilidade (ilusão)
Levitação (transmutação)
Localizar Objeto (adivinhação)
Lufada de Vento (evocação)
Nublar (ilusão)
Nuvem de Adagas (conjuração)
Passo Nebuloso (conjuração)
Patas de Aranha (transmutação)
Raio Ardente (evocação)
Raio do Enfraquecimento (necromancia)
Reflexos (ilusão)
Repouso Tranquilo (necromancia, ritual)
Sugestão (encantamento)
Teia (conjuração)
Tranca Arcana (abjuração)
Truque de Corda (transmutação)
Ver o Invisível (adivinhação)
Visão no Escuro (transmutação)

3° Nível

Animar Mortos (necromancia)
Bola de Fogo (evocação)
Círculo Mágico (abjuração)
Clarividência (adivinhação)
Contramágica (abjuração)
Dificultar Detecção (abjuração)
Dissipar Magia (abjuração)
Enviar Mensagem (evocação)
Forjar Morte (necromancia, ritual)
Forma Gasosa (transmutação)
Glifo de Vigilância (abjuração)
Idiomas (adivinhação)
Imagem Maior (ilusão)
Lentidão (transmutação)
Medo (ilusão)
Montaria Fantasmagórica (ilusão, ritual)
Nevasca (conjuração)
Névoa Fétida (conjuração)
Padrão Hipnótico (ilusão)
Pequena Cabana de Leomund (evocação, ritual)
Piscar (transmutação)
Proteção contra Energia (abjuração)
Relâmpago (evocação)
Remover Maldição (abjuração)
Respirar na Água (transmutação, ritual)
Rogar Maldição (necromancia)
Toque Vampírico (necromancia)
Velocidade (transmutação)
Voo (transmutação)

4° Nível

Arca Secreta de Leomund (conjuração)
Assassino Fantasmagórico (ilusão)
Banimento (abjuração)
Cão Fiel de Mordenkainen (conjuração)
Confusão (encantamento)
Conjurar Elementais Menores (conjuração)
Controlar a Água (transmutação)
Escudo de Fogo (evocação)
Esfera Resiliente de Otiluke (evocação)
Fabricar (transmutação)
Invisibilidade Maior (ilusão)
Localizar Criatura (adivinhação)
Malogro (necromancia)
Metamorfose (transmutação)
Moldar Rochas (transmutação)
Muralha de Fogo (evocação)
Olho Arcano (adivinhação)
Pele de Pedra (abjuração)
Porta Dimensional (conjuração)
Santuário Particular de Mordenkainen (abjuração)
Tempestade de Gelo (evocação)
Tentáculos Negros de Evard (conjuração)
Terreno Alucinógeno (ilusão)

5° Nível

Âncora Planar (abjuração)
Animar Objetos (transmutação)
Círculo de Teletransporte (conjuração)
Cone de Frio (evocação)
Conhecimento Lendário (adivinhação)
Conjurar Elemental (conjuração)
Contato Extraplanar (adivinhação, ritual)
Criação (ilusão)
Criar Passagem (transmutação)
Despistar (ilusão)
Dominar Pessoa (encantamento)
Imobilizar Monstro (encantamento)
Ligação Telepática de Rary (adivinhação, ritual)
Mão de Bigby (evocação)
Missão (encantamento)
Modificar Memória (encantamento)
Muralha de Energia (evocação)
Muralha de Pedra (evocação)
Névoa Mortal (conjuração)
Similaridade (ilusão)
Sonho (ilusão)
Telecinésia (transmutação)
Vidência (adivinhação)

6° Nível

Ataque Visual (necromancia)
Carne para Pedra (transmutação)
Círculo da Morte (necromancia)
Contingência (evocação)
Corrente de Relâmpagos (evocação)
Criar Mortos-Vivos (necromancia)
Dança Irresistível de Otto (encantamento)
Desintegrar (transmutação)
Esfera Congelante de Otiluke (evocação)
Globo de Invulnerabilidade (abjuração)
Ilusão Programada (ilusão)
Invocação Instantânea de Drawmij (conjuração, ritual)
Mover Terra (transmutação)
Muralha de Gelo (evocação)
Portal Arcano (conjuração)
Proteger Fortaleza (abjuração)

Raio Solar (evocação)
Recipiente Arcano (necromancia)
Sugestão em Massa (encantamento)
Visão da Verdade (adivinhação)

7° Nível

Bola de Fogo Controlável (evocação)
Dedo da Morte (necromancia)
Espada de Mordenkainen (evocação)
Inverter a Gravidade (transmutação)
Isolamento (transmutação)
Forma Etérea (transmutação)
Mansão Magnifica de Mordenkainen (conjuração)
Miragem (ilusão)
Prisão de Energia (evocação)
Projetar Imagem (ilusão)
Rajada Prismática (evocação)
Símbolo (abjuração)
Simulacro (ilusão)
Teletransporte (conjuração)
Viagem Planar (conjuração)

8° Nível

Antipatia/Simpatia (encantamento)
Campo Antimagia (abjuração)
Clone (necromancia)
Controlar o Clima (transmutação)
Dominar Monstro (encantamento)
Enfraquecer o Intelecto (encantamento)
Explosão Solar (evocação)
Labirinto (conjuração)
Limpar a Mente (abjuração)
Nuvem Incendiária (conjuração)
Palavra de Poder Atordoar (encantamento)
Semiplano (conjuração)
Telepatia (evocação)

9° Nível

Alterar Forma (transmutação)
Aprisionamento (abjuração)
Chuva de Meteoros (evocação)
Desejo (conjuração)
Encarnação Fantasmagórica (ilusão)
Metamorfose Verdadeira (transmutação)
Muralha Prismática (abjuração)
Palavra de Poder Matar (encantamento)
Parar o Tempo (transmutação)
Portal (conjuração)
Projeção Astral (necromancia)
Sexto Sentido (adivinhação)

Magias de Paladino

1° Nível

Auxílio Divino (evocação)
Bênção (encantamento)
Comando (encantamento)
Curar Ferimentos (evocação)
Destruição Colérica (evocação)
Destruição Lancinante (evocação)
Destruição Trovejante (evocação)
Detectar o Bem e Mal (adivinhação)
Detectar Magia (adivinhação, ritual)
Detectar Veneno e Doença (adivinhação, ritual)
Duelo Compelido (encantamento)
Escudo da Fé (abjuração)
Heroísmo (encantamento)
Proteção contra o Bem e Mal (abjuração)
Purificar Alimentos (transmutação, ritual)

2° Nível

Ajuda (abjuração)
Arma Mágica (transmutação)
Convocar Montaria (conjuração)
Localizar Objeto (adivinhação)
Marca da Punição (evocação)
Proteção contra Veneno (abjuração)
Restauração Menor (abjuração)
Zona da Verdade (encantamento)

3° Nível

Arma Elemental (transmutação)
Aura de Vitalidade (evocação)
Círculo Mágico (abjuração)
Criar Alimentos (conjuração)
Destruição Cegante (evocação)
Dissipar Magia (abjuração)
Luz do Dia (evocação)
Manto do Cruzado (evocação)
Remover Maldição (abjuração)
Revivificar (necromancia)

4° Nível

Aura de Pureza (abjuração)
Aura de Vida (bjuração)
Banimento (abjuração)
Destruição Estonteante (evocação)
Localizar Criatura (adivinhação)
Proteção contra a Morte (abjuração)

5° Nível

Círculo de Poder (abjuração)
Destruição Banidora (abjuração)
Dissipar o Bem e Mal (abjuração)
Missão (encantamento)
Onda Destrutiva (evocação)
Reviver os Mortos (necromancia)

Magias de Patrulheiro

1° Nível

Alarme (abjuração, ritual)
Amizade Animal (encantamento)
Bom Fruto (transmutação)
Curar Ferimentos (evocação)
Detectar Magia (adivinhação, ritual)
Detectar Veneno e Doença (adivinhação, ritual)
Falar com Animais (adivinhação, ritual)
Golpe Constritor (conjuração)
Marca do Caçador (adivinhação)
Névoa Obscurecente (conjuração)
Passos Longos (transmutação)
Salto (transmutação)
Saraivada de Espinhos (conjuração)

2° Nível

Cordão de Flechas (transmutação)
Crescer Espinhos (transmutação)
Encontrar Armadilhas (adivinhação)
Localizar Animais ou Plantas (adivinhação, ritual)
Localizar Objeto (adivinhação)
Mensageiro Animal (encantamento, ritual)
Passos sem Pegadas (abjuração)
Pele de Árvore (transmutação)
Proteção contra Veneno (abjuração)
Restauração Menor (abjuração)
Sentido Bestial (adivinhação, ritual)
Silêncio (ilusão, ritual)
Visão no Escuro (transmutação)

3° Nível

Ampliar Plantas (transmutação)
Andar na Água (transmutação, ritual)
Conjurar Animais (conjuração)
Conjurar Rajada (conjuração)
Dificultar Detecção (abjuração)
Falar com Plantas (transmutação)
Flecha Relampejante (transmutação)
Luz do Dia (evocação)
Muralha de Vento (evocação)
Proteção contra Energia (abjuração)
Respirar na Água (transmutação, ritual)

4° Nível

Conjurar Seres da Floresta (conjuração)
Localizar Criatura (adivinhação)
Movimentação Livre (abjuração)
Pele de Pedra (abjuração)
Vinha Esmagadora (conjuração)

5° Nível

Aljava Veloz (transmutação)
Caminhar em Árvores (conjuração)
Comunhão com a Natureza (adivinhação, ritual)
Conjurar Saraivada (conjuração)

Descrições das Magias

As magias apresentadas abaixo estão em ordem alfabética.

Acalmar Emoções

2° nível de encantamento
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você tenta suprimir emoções fortes em um grupo de pessoas. Cada humanoide em uma esfera de 6 metros de raio, centrada em um ponto que você escolher dentro do alcance, deve realizar um teste de resistência de Carisma; uma criatura pode escolher falhar nesse teste, se desejar. Se uma criatura falhar na resistência, escolha um dentre os dois efeitos a seguir.

Você pode suprimir qualquer efeito que esteja deixando a criatura enfeitiçada ou amedrontada. Quando essa magia terminar, qualquer efeito suprimido volta a funcionar, considerando que sua duração não tenha acabado nesse meio tempo.

Alternativamente, você pode tornar um alvo indiferente às criaturas que você escolher que forem hostis a ele. Essa indiferença acaba se o alvo for atacado ou ferido por uma magia ou se ele testemunhar qualquer dos seus amigos sendo ferido. Quando a magia terminar, a criatura se tornará hostil novamente, a não ser que o Mestre diga o contrário.

Adivinhação

4° nível de adivinhação (ritual)
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (incenso e uma oferenda apropriada para sacrifício à sua religião, juntos valendo, no mínimo, 25 po, consumidos pela magia)
Duração: Instantânea

Sua magia e uma oferenda colocam você em contato com um deus ou servo divino. Você faz uma única pergunta a respeito de um objetivo, evento ou atividade específico que irá ocorrer dentro de 7 dias. O Mestre oferece uma resposta confiável. A resposta deve ser uma frase curta, uma rima enigmática ou um presságio.

A magia não leva em consideração qualquer possível circunstância que possa mudar o que está por vir, como a conjuração de magias adicionais ou a perda ou ganho de um companheiro.

Se você conjurar a magia duas ou mais vezes antes de completar seu próximo descanso longo, existe uma chance cumulativa de 25 por cento de cada conjuração, depois da primeira que você fez, ter um resultado aleatório. O Mestre faz essa jogada secretamente.

Ajuda

2° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (uma pequena fita de tecido branco)
Duração: 8 horas

Sua magia inspira seus aliados com vigor e determinação. Escolha até três criaturas dentro do alcance. O máximo de pontos de vida e os pontos de vida atuais de cada alvo aumentam em 5, pela duração.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3° nível ou superior, os pontos de vida dos alvos aumentam em 5 pontos adicionais para cada nível do espaço acima do o 2°.

Alarme

1° nível de abjuração (ritual)
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (um pequeno sino e um pequeno fio de prata)
Duração: 8 horas

Você coloca um alarme para intrusos desavisados. Escolha uma porta, uma janela ou uma área dentro do alcance que não seja maior que 6 metros cúbicos. Até a magia acabar, um alarme alerta você sempre que uma criatura Miúda ou maior tocarem ou entrarem na área protegida. Quando você conjura a magia, você pode designar as criaturas que não ativarão o alarme. Você também escolhe se o alarme será mental ou audível.

Um alarme mental alerta você com um silvo na sua mente, se você estiver a até de 1,5 quilômetro da área protegida. Esse silvo acordará você se você estiver dormindo.

Um alarme audível produz o som de um sino de mão por 10 minutos num raio de 18 metros.

Aliado Planar

6° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você suplica a uma entidade transcendental por ajuda. O ser deve ser conhecido por você: seu deus, um primordial, um príncipe demônio ou algum outro ser de poder cósmico. Essa entidade envia um celestial, um corruptor ou um elemental leal a ela para ajudar você, fazendo a criatura aparecer em um espaço desocupado dentro do alcance. Se você conhecer o nome de uma criatura especifica, você pode falar o nome quando conjurar essa magia para requisitar essa criatura, do contrário, você pode receber uma criatura diferente de qualquer forma (à escolha do Mestre).

Quando a criatura aparecer, ela não está sob nenhuma compulsão para se comportar de um modo em particular. Você pode pedir a criatura que realize um serviço em troca de um pagamento, mas ela não é obrigada a fazê-lo. A tarefa solicitada pode variar de simples (carregue-nos voando para o outro lado do abismo ou nos ajude a lutar essa batalha) a complexa (espione nossos inimigos ou nos proteja durante nossa incursão na masmorra). Você deve ser capaz de se comunicar com a criatura para barganhar os serviços dela.

O pagamento pode ser feito de várias formas. Um celestial pode requerer uma generosa doação de ouro ou itens mágicos para um templo aliado, enquanto que um corruptor pode exigir um sacrifício vivo ou uma parte dos espólios. Algumas criaturas podem trocar seus serviços por uma missão feita por você.

Como regra geral, uma tarefa que possa ser medida em minutos, exigirá um pagamento de 100 po por minuto. Uma tarefa medida em horas exigirá 1.000 po por hora. E uma tarefa medida em dias (até 10 dias) exigirá 10.000 po por dia. O Mestre pode ajustar esses pagamentos baseado nas circunstâncias pelas quais a magia foi conjurada. Se a tarefa estiver de acordo com o caráter da criatura, o pagamento pode ser reduzido à metade, ou mesmo dispensado. Tarefas que não proporcionem perigo, tipicamente requerem apenas metade do pagamento

sugerido, enquanto que tarefas especialmente perigosas podem exigir um grande presente. As criaturas raramente aceitarão tarefas que pareçam suicidas.

Após a criatura completar a tarefa ou quando a duração acordada para o serviço expirar, a criatura retornará para seu plano natal depois de relatar sua partida a você, se apropriado para a tarefa e se possível. Se você não for capaz de acertar um preço para os serviços da criatura, ela imediatamente voltará para o seu plano natal.

Uma criatura convidada para se juntar ao seu grupo, conta como um membro dele, recebendo sua parte total na premiação de pontos de experiência.

Aljava Veloz

5° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação bônus
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma aljava contendo, pelo menos, uma munição)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você transmuta sua aljava para que ela produza um suprimento interminável de munições não-mágicas, que parecem saltar na sua mão quando você tenta pega-las.

Em cada um dos seus turnos, até a magia acabar, você pode usar uma ação bônus para realizar dois ataques com uma arma que use munição de uma aljava. Cada vez que você fizer tais ataques à distância, sua aljava, magicamente, repõe a munição que você usou com uma munição não-mágica similar. Qualquer munição criada por essa magia se desintegra quando a magia acaba. Se a aljava não estiver mais com você, a magia acaba.

Alterar Forma

9° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (uma argola de jade valendo, no mínimo, 1.500 po, que você deve colocar na sua cabeça antes de conjurar a magia)
Duração: Concentração, até 1 hora

Você assume a forma de uma criatura diferente, pela duração. A nova forma pode ser qualquer criatura com um nível de desafio igual ao seu nível ou menor. A criatura não pode ser nem um constructo nem um morto-vivo e você deve ter visto esse tipo de criatura pelo menos uma vez. Você se transforma num exemplar médio da criatura, um sem quaisquer níveis de classe nem característica Conjuração.

Suas estatísticas de jogo são substituídas pelas estatísticas da forma escolhida, no entanto, você mantem sua tendência e valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma. Você também mantem suas proficiências em testes de resistência, além de ganhar as da nova criatura. Se a criatura tiver a mesma proficiência que você e o bônus listado nas estatísticas dela for maior que o seu, use os bônus da criatura no lugar do seu. Você não pode usar qualquer ação lendária ou de covil da nova forma.

Você assume os pontos de vida e Dados de Vida da sua nova forma. Quando você reverter a sua forma normal, você retorna à quantidade de pontos de vida que tinha antes da transformação. Se você reverter como resultado de ter caído a 0 pontos de vida, qualquer dano excedente é recebido pela sua forma normal. Contanto que o dano excedente não reduza os pontos de vida da sua forma normal a 0, você não cairá inconsciente.

Você mantem os benefícios de qualquer característica da sua classe, raça ou outra fonte e pode usa-las, considerando que sua nova forma é fisicamente capaz de fazê-lo. Você não pode usar quaisquer sentidos especiais que você possua (por exemplo, visão no escuro) a não ser que a nova forma também possua o sentido. Você só poderá falar se a nova forma, normalmente, puder falar.

Quando você se transforma, você pode escolher se o seu equipamento cai no chão, é assimilado a sua nova forma ou é usado por ela. Equipamentos vestidos e carregados funcionam normalmente. O Mestre decide qual equipamento é viável para a nova forma vestir ou usar, baseado na forma e tamanho da criatura. O seu equipamento não muda de forma ou tamanho para se adaptar à nova forma e, qualquer equipamento que a nova forma não possa vestir deve, ou cair no chão ou ser assimilado por ela. Equipamentos assimilados não terão efeito nesse estado.

Pela duração da magia, você pode usar sua ação para assumir uma forma diferente, seguindo as mesmas restrições e regras da forma anterior, com uma exceção: se sua nova forma tiver mais pontos de vida que sua forma atual, seus pontos de vida mantem o valor atual.

Alterar-se

2° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 hora

Você assume uma forma diferente. Quando conjurar essa magia, escolha uma das seguintes opções, o efeito durará pela duração da magia. Enquanto a magia durar, você pode terminar uma opção com uma ação para ganhar os benefícios de uma diferente.

Adaptação Aquática. Você adapta seu corpo para um ambiente aquático, brotando guelras e crescendo membranas entre seus dedos. Você pode respirar embaixo d'água e ganha deslocamento de natação igual a seu deslocamento terrestre.

Mudar Aparência. Você transforam sua aparência. Você decide com o que você parece, incluindo altura, peso, traços faciais, timbre da sua voz, comprimento do cabelo, coloração e características distintas, se tiverem. Você pode ficar parecido com um membro de outra raça, apesar de nenhuma de suas estatísticas mudar. Você também não pode parecer com uma criatura de um tamanho diferente do seu, e seu formado básico permanece o mesmo; se você for bípede, você não pode usar essa magia para se tornar quadrupede, por exemplo. A qualquer momento, pela duração da magia, você pode usar sua ação para mudar sua aparência dessa forma, novamente.

Armas Naturais. Você faz crescerem garras, presas, espinhos, chifres ou armas naturais diferentes, à sua escolha. Seus ataques desarmados causam 1d6 de dano de concussão, perfurante ou cortante, como apropriado para a arma natural que você escolheu, e você é proficiente com seus ataques desarmados. Finalmente, a arma natural é mágica e você tem +1 de bônus nas jogadas de ataque e dano que você fizer com ela.

Amizade

Truque de encantamento
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: S, M (uma pequena quantidade de maquiagem aplicada ao rosto durante a conjuração da magia)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Pela duração, você terá vantagem em todos os testes de Carisma direcionados a uma criatura, à sua escolha, que não seja hostil a você. Quando a magia acabar, a criatura perceberá que você usou maia para influenciar o humor dela, e ficará hostil a você. Uma criatura propensa a violência irá atacar você. Outra criatura pode buscar outras formas de retaliação (a critério do Mestre), dependendo da natureza da sua interação com ela.

Amizade Animal

1° nível de encantamento
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (um punhado de comida)
Duração: 24 horas

Essa magia deixa você convencer uma besta que você não quer prejudicar. Escolha uma besta que você possa ver dentro do alcance. Ela deve ver e ouvir você. Se a Inteligência da besta for 4 ou maior, a magia falha. Do contrário, a besta deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria ou ficará enfeitiçada por você pela duração da magia. Se você ou um dos seus companheiros ferir o alvo, a magia termina.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, você pode afetar uma besta adicional para cada nível do espaço acima do 1°.

Ampliar Plantas

3° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação ou 8 horas
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Essa magia canaliza vitalidade nas plantas dentro de uma área especifica. Existem dois usos possíveis para essa magia, concedendo ou benefícios imediatos ou a longo prazo.

Se você conjurar essa magia usando 1 ação, escolha um ponto dentro do alcance. Todas as plantas normais num raio de 30 metros centrado no ponto, tornam-se espessas e carregadas. Uma criatura se movendo na área deve gastar 6 metros de movimento para cada 1,5 metro que se mover.

Você pode excluir uma ou mais áreas de qualquer tamanho, dentro da área da magia, para não ser afetada.

Se você conjurar essa magia ao longo de 8 horas, você fertiliza a terra. Todas as plantas num raio de 800 metros, centrado no ponto dentro do alcance, ficam enriquecidas por 1 ano. As plantas fornecerão o dobro da quantidade normal de comida quando colhidas.

Âncora Planar

5° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 hora
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (uma joia valendo, no mínimo, 1.000 po, consumida pela magia)
Duração: 24 horas

Com essa magia, você tenta obrigar um celestial, corruptor, elemental ou fada a servi-lo. A criatura deve estar dentro do alcance durante toda a conjuração da magia. (Tipicamente, a criatura, primeiramente, é invocada dentro de um *círculo mágico* invertido para mantê-la presa enquanto a magia é conjurada.) Ao completar a conjuração, o alvo deve realizar um teste de resistência de Carisma. Se falhar na resistência, ela é obrigada a servir você pela duração. Se a criatura foi invocada ou criada por outra magia, a duração da magia é estendida para se equiparar a dessa magia.

Uma criatura obrigada deve seguir suas instruções da melhor forma que puder. Você poderia comandar a criatura a acompanhar você em uma aventura, a guardar um local ou a enviar uma mensagem. A criatura obedece ao pé da letra suas instruções, mas se a criatura for hostil a você, ela se esforçará para distorcer suas palavras para atingir seus próprios objetivos. Se a criatura atender suas instruções completamente antes da magia acabar, ela viajará até você para relatar esse fato se você estiver no mesmo plano de existência. Se você estiver em um plano de existência diferente, ela retornará para o lugar onde você a contatou e permanecerá lá até a magia acabar.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de nível superior, a duração aumenta para 10 dias com um espaço de 6° nível, para 30 dias com um espaço de 7° nível, para 180 dias com um espaço de 8° nível e para um ano com um espaço de magia de 9° nível.

Andar na Água

3° nível de transmutação (ritual)
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (uma rolha)
Duração: 1 hora

Essa magia concede a habilidade de se mover através de qualquer superfície líquida – como água, ácido, lama, neve, arreia movediça ou lava – como se ela fosse chão sólido inofensivo (as criaturas atravessando lava derretida ainda podem sofrer dano do calor). Até dez criaturas voluntárias que você possa ver, dentro do alcance, ganham essa habilidade pela duração.

Se você afetar uma criatura submersa em um líquido, a magia ergue o alvo para a superfície do líquido a uma taxa de 18 metros por rodada.

Animar Mortos

3° nível de necromancia
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 3 metros
Componentes: V, S, M (uma gota de sangue, um pedaço de carne e uma punhado de pó de osso)
Duração: Instantânea

Essa magia cria um servo morto-vivo. Escolha uma pilha de ossos ou um corpo de um humanoide Médio ou Pequeno dentro do alcance. Sua magia imbui o alvo com uma imitação corrompida de vida, erguendo-o como uma criatura morta-viva. O alvo se torna um esqueleto, se você escolheu ossos, ou um zumbi, se você escolheu um corpo (o Mestre tem as estatísticas de jogo da criatura).

Em cada um dos seus turnos, você pode usar uma ação bônus para comandar mentalmente qualquer criatura que você criou com essa magia, se a criatura estiver a até 18 metros de você (se você controla diversas criaturas, você pode comandar qualquer uma ou todas elas ao mesmo tempo, emitindo o mesmo comando para cada uma). Você decide qual ação a criatura irá fazer e para onde ela irá se mover durante o próximo turno dela, ou você pode emitir um comando geral, como para guardar uma câmara ou corredor especifico. Se você não der nenhum comando, as criaturas apenas se defenderão contra criaturas hostis. Uma vez que receba uma ordem, a criatura continuará a segui-la até a tarefa estar concluída.

A criatura fica sob seu controle por 24 horas, depois disso ela para de obedecer aos seus comandos. Para

manter o controle da criatura por mais 24 horas, você deve conjurar essa magia na criatura novamente, antes das 24 horas atuais terminarem. Esse uso da magia recupera seu controle sobre até quatro criaturas que você tenha animado com essa magia, ao invés de animar uma nova.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4° nível ou superior, você pode animar ou recuperar o controle de duas criaturas mortas-vivas para cada nível do espaço acima do 3°. Cada uma dessas criaturas deve vir de um corpo ou pilha de ossos diferente.

Animar Objetos

5° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Objetos ganham vida ao seu comando. Escolha até dez objetos não-mágicos dentro do alcance, que não estejam sendo vestidos ou carregados. Alvos Médios contam como dois objetos, alvos Grandes contam como quatro objetos e alvos Enormes contam como oito objetos. Você não pode animar um objeto maior que Enorme. Cada alvo se anima e torna-se uma criatura sob seu controle até o final da magia ou até ser reduzido a 0 pontos de vida.

Com uma ação bônus, você pode comandar mentalmente qualquer criatura que você criar com essa magia se a criatura estiver a até 150 metros de você (se você controla várias criaturas, você pode comandar qualquer ou todas elas ao mesmo tempo, emitindo o mesmo comando para cada uma). Você decide qual ação a criatura irá fazer e para onde ela irá se mover durante o próximo turno dela, ou você pode emitir um comando geral, como para guardar uma câmara ou corredor especifico. Se você não der nenhum comando, as criaturas apenas se defenderão contra criaturas hostis. Uma vez que receba uma ordem, a criatura continuará a segui-la até a tarefa estar concluída.

Estatísticas de Objeto Animado

Tamanho	PV	CA	Ataque	For	Des
Miúdo	20	18	+8 para atingir, 1d4 + 4 dano	4	18
Pequeno	25	16	+6 para atingir, 1d8 + 2 dano	6	14
Médio	40	13	+5 para atingir, 2d6 + 1 dano	10	12
Grande	50	10	+6 para atingir, 2d10 + 2 dano	14	10
Enorme	80	10	+8 para atingir, 2d12 + 4 dano	18	6

Um objeto animado é um constructo com CA, pontos de vida, ataques, Força e Destreza determinados pelo seu tamanho. Sua Constituição é 10 e sua Inteligência e Sabedoria são 3 e seu Carisma é 1. Seu deslocamento é 9 metros; se o objeto não tiver pernas ou outros apêndices que ele possa usar para locomoção, ao invés, ele terá deslocamento de voo 9 metros e poderá planar. Se o objeto estiver firmemente preso a uma superfície ou objeto maior, como uma corrente presa a uma parede, seu deslocamento será 0. Ele tem percepção às cegas num raio de 9 metros e é cego além dessa distância. Quando o objeto animado cair a 0 pontos de vida, ele reverte a sua forma normal de objeto e qualquer dano restante é transferido para sua forma de objeto original.

Se você ordenar a um objeto que ataque, ele pode realizar um único ataque corpo-a-corpo contra uma criatura a até 1,5 metro dele. Ele realiza um ataque de pancada com um bônus de ataque e dano de concussão determinado pelo seu tamanho. O Mestre pode definir que um objeto especifico inflige dano cortante ou perfurante, baseado na forma dele.

Em Níveis Superiores. Se você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 6° nível ou superior, você pode animar dois objetos adicionais para cada nível do espaço acima do 5°.

Antipatia/Simpatia

8° nível de encantamento
Tempo de Conjuração: 1 hora
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (ou um pedaço de alume embebido em vinagre para o efeito de *antipatia*, ou uma gota de mel para o efeito de *simpatia*)
Duração: 10 dias

Essa magia atrai ou repele as criaturas de sua escolha. Você escolhe um alvo dentro do alcance, tanto um objeto ou criatura Enorme ou menor ou uma área que não seja maior que 60 metros cúbicos. Então, especifica um tipo de criatura inteligente, como dragões vermelhos, goblins ou vampiros. Você envolve o alvo com uma aura que pode atrair ou repelir as criaturas especificas pela duração. Escolha antipatia ou simpatia como efeito da aura.

Antipatia. O encantamento faz com que criaturas do tipo designado por você sintam-se fortemente impelidos em deixar a área e evitar o alvo. Quando uma dessas criaturas puder ver o alvo ou ficar a 18 metros dele, a criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria ou ficará amedrontada. A criatura continuará amedrontada enquanto puder ver o alvo ou permanecer a 18 metros dele. Enquanto estiver amedrontada pelo alvo, a criatura deve usar seu deslocamento para se mover para o local seguro mais próximo o qual ela não possa ver o alvo. Se a criatura se mover para mais de 18 metros do alvo e não puder vê-lo, a criatura não estará mais amedrontada, mas ela ficará amedrontada novamente se voltar a ver o alvo ou ficar a 18 metros dele.

Simpatia. O encantamento faz com que as criaturas especificadas sintam-se fortemente impelidos a se aproximar do alvo enquanto estiverem a 18 metros dele ou puderem vê-lo. Quando uma dessas criaturas puder ver o alvo ou ficar a 18 metros dele, a criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Vontade ou usará seu deslocamento em cada um dos seus turnos para entrar na área ou se mover até o alcance do alvo. Quando a criatura tiver feito isso, ela não poderá se afastar do alvo voluntariamente.

Se o alvo causar dano ou ferir a criatura afetada de alguma forma, a criatura afetada pode realizar um novo teste de resistência de Sabedoria para terminar o efeito, como descrito abaixo.

Terminando o Efeito. Se uma criatura afetada terminar se turno enquanto não estiver a até 18 metros do alvo ou não for capaz de vê-lo, a criatura faz um teste de resistência de Sabedoria. Em um sucesso, a criatura não estará mais afetada pelo alvo e reconhecerá o sentimento de repugnância ou atração como mágico. Além disso, uma criatura afetada pela magia tem direito a outro teste de resistência de Sabedoria a cada 24 horas enquanto a magia durar.

Uma criatura que obtenha sucesso na resistência contra esse efeito ficará imune a ele por 1 minuto, depois desse tempo, ela pode ser afetada novamente.

Aprimorar Habilidade
2° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (pelo ou penas de uma besta)
Duração: Concentração, até 1 hora

Você toca uma criatura e a agracia com aprimoramento mágico. Escolha um dos efeitos a seguir; o alvo ganha esse efeito até o fim da magia.

Agilidade do Gato. O alvo tem vantagem em testes de Destreza. Ele também não sofre dano ao cair de 6 metros ou menos, se não estiver incapacitado.

Esperteza da Raposa. O alvo tem vantagem em testes de Inteligência.

Esplendor da Águia. O alvo tem vantagem em testes de Carisma.

Força do Touro. O alvo tem vantagem em testes de Força e sua capacidade de carga é dobrada.

Sabedoria da Coruja. O alvo tem vantagem em testes de Sabedoria.

Vigor do Urso. O alvo tem vantagem em testes de Constituição. Ele também recebe 2d6 pontos de vida temporários, que são perdidos quando a magia termina.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3° nível ou superior, você pode afetar uma criatura adicional para cada nível do espaço acima do 2°.

Aprisionamento
9° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (um pergaminho de representação ou uma estatueta esculpida para se parecer com o alvo e um componente especial, que varia de acordo com a versão da magia que você escolher, valendo, no mínimo, 500 po por Dado de Vida)
Duração: Até ser dissipada

Você cria um impedimento mágico para imobilizar uma criatura que você possa ver, dentro do alcance. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria ou será vinculado à magia; se ele for bem sucedido, ele será imune a essa magia se você conjura-la novamente. Enquanto estiver sob efeito dessa magia, a criatura não precisará respirar, comer ou beber e não envelhece. Magias de adivinhação não podem localizar ou perceber o alvo.

Quando você conjura essa magia, você escolhe uma das seguintes formas de aprisionamento.

Enterrar. O alvo é sepultado bem fundo na terra em uma esfera de energia mágica que é grande o suficiente para conter o alvo. Nada pode atravessar a esfera e nenhuma criatura pode se teletransportar ou usar viagem plantar para entrar ou sair dela.

O componente especial para essa versão da magia é um pequeno globo de mitral.

Acorrentar. Pesadas correntes, firmemente presas ao solo, matem o alvo no lugar. O alvo está impedido até a magia acabar e ele não pode se mover ou ser movido por nenhum meio, até lá.

O componente especial para essa versão da magia é uma fina corrente de metal precioso.

Prisão Cercada. A magia transporta o alvo para dentro de um pequeno semiplano que é protegido contra teletransporte e viagem planar. O semiplano pode ser um labirinto, uma jaula, uma torre ou qualquer estrutura ou área confinada similar, à sua escolha.

O componente material especial para essa versão da magia é uma representação em miniatura da prisão, feita de jade.

Contenção Reduzida. O alvo é reduzido até o tamanho de 30 centímetros e é aprisionado dentro de uma gema ou objeto similar. A luz pode passar através da gema normalmente (permitindo que o alvo veja o exterior e outras criaturas vejam o interior), mas nada mais pode atravessa-la, mesmo por meios de teletransporte ou viagem planar. A gema não pode ser partida ou quebrada enquanto a magia estiver efetiva.

O componente especial para essa versão da magia é uma gema transparente grande, como um coríndon, diamante ou rubi.

Torpor. O alvo cai no sono e não pode ser acordado.

O componente especial para essa versão da magia consiste em ervas soporíferas raras.

Terminando a Magia. Durante a conjuração da magia, em quaisquer das versões, você pode especificar uma condição que irá fazer a magia terminar e libertará o alvo. A condição pode ser o quão especifica ou elaborada quanto você quiser, mas o Mestre deve concordar que a condição é razoável e tem uma probabilidade de acontecer. As condições podem ser baseadas no nome, identidade ou divindade da criatura mas, no mais, devem ser baseadas em ações ou qualidades observáveis e não em valores intangíveis tais como nível, classe e pontos de vida.

A magia *dissipar magia* pode terminar a magia apenas se for conjurada como uma magia de 9° nível, tendo como alvo ou a prisão ou o componente especial usado para cria-la.

Você pode usar um componente especial em particular para criar apenas uma prisão por vez. Se você conjurar essa magia novamente usando o mesmo componente, o alvo da primeira conjuração é, imediatamente, liberado do vínculo.

Arca Secreta de Leomund
4° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um baú requintado, de 90 cm por 60 cm por 60 cm, construído com materiais raros valendo, no mínimo, 5.000 po e uma réplica Miúda feita do mesmo material valendo, no mínimo, 50 po)
Duração: Instantânea

Você esconde um baú, e todo o seu conteúdo, no Plano Etéreo. Você deve tocar o baú e a réplica em miniatura que serve como componente material para a magia. O baú pode acomodar até 3,6 metros cúbicos de matéria inorgânica (90 cm por 60 cm por 60 cm).

Enquanto o baú permanecer no Plano Etéreo, você pode usar uma ação e tocar a réplica para revocar o baú. Ele aparece em um espaço desocupado no chão a 1,5 metro de você. Você pode enviar o baú de volta ao Plano Etéreo usando uma ação e tocando tanto no baú quanto na réplica.

Após 60 dias, existe 5 por cento de chance, cumulativa, por dia do efeito da magia terminar. Esse efeito termina se você conjurar essa magia novamente, se a pequena réplica do baú for destruída ou se você decidir terminar a magia usando uma ação. Se a magia terminar enquanto o baú maior estiver no Plano Etéreo, ele estará irremediavelmente perdido.

Área Escorregadia

1° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um pouco de pele de porco ou manteiga)
Duração: 1 minuto

Graxa escorregadia cobre o solo em um quadrado de 3 metros centrado em um ponto, dentro do alcance, tornando essa área em terreno difícil pela duração.

Quando a graxa aparece, cada criatura de pé na área deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza ou cairá no chão. Uma criatura que entre na área ou termine seu turno nela, deve ser bem sucedido num teste de resistência de Destreza ou cairá no chão.

Arma Elemental

3° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 hora

Uma arma não-mágica que você tocar se torna uma arma mágica. Escolha um dos tipos de dano a seguir: ácido, elétrico, frio, fogo ou trovejante. Pela duração, a arma tem +1 de bônus nas jogadas de ataque e causa 1d4 de dano extra, do tipo de elemento escolhido, ao atingir.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 5° ou 6° nível, o bônus nas jogadas de ataque aumenta pra +2 e o dano extra aumenta para 2d4. Quando você usar um espaço de magia de 7° nível ou superior, o bônus aumenta para +3 e o dano extra aumenta para 3d4.

Arma Espiritual

2° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação bônus
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: 1 minuto

Você cria uma arma espectral flutuante, dentro do alcance, que permanece pela duração ou até você conjurar essa magia novamente. Quando você conjura essa magia, você pode realizar um ataque corpo-a-corpo com magia contra uma criatura a 1,5 metro da arma. Se atingir, o alvo sofre dano de energia igual a 1d8 + seu modificador de habilidade de conjuração.

Com uma ação bônus, no seu turno, você pode mover a arma até 6 metros e repetir o ataque contra uma criatura a 1,5 metro dela.

A arma pode ter a forma que você desejar. Clérigos de divindades associadas com uma arma em particular (como St. Cuthbert é conhecido por sua maça ou Thor por seu martelo) fazem o efeito dessa magia se assemelhar a essa arma.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4° nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada dois níveis do espaço acima do 2°.

Arma Mágica

2° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação bônus
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 hora

Você toca uma arma não-mágica. Até a magia acabar, a arma se torna uma arma mágica com +1 de bônus nas jogadas de ataque e jogadas de dano.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4° nível ou superior, o bônus aumenta para +2. Quando você usar um espaço de magia de 6° nível ou superior, o bônus aumenta para +3.

Armadura Arcana

1° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um pedaço de couro curado)
Duração: 8 horas

Você toca uma criatura voluntária que não esteja vestindo armadura e uma energia mágica protetora a envolve até a magia acabar. A CA base do alvo se torna 13 + o modificador de Destreza dele. A magia acaba se o alvo colocar uma armadura ou se você dissipa-la usando uma ação.

Armadura de Agathys

1° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (um copo de água)
Duração: 1 hora

Uma força magica protetora envolve você, manifestando-se como um frio espectral que cobre você e seu equipamento. Você ganha 5 pontos de vida temporários pela duração. Se uma criatura atingir você com um ataque corpo-a-corpo enquanto estiver com esses pontos de vida, a criatura sofrerá 5 de dano de frio.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, tanto os pontos de vida temporários quanto o dano de frio aumentam em 5 para cada nível do espaço acima do 1°.

Arrombar

2° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V
Duração: Instantânea

Escolha um objeto que você possa ver, dentro do alcance. O objeto pode ser uma porta, uma caixa, um baú ou um par de algemas, um cadeado ou outro objeto que contenha um meio mundano ou mágico que previne o acesso.

Um alvo que esteja fechado por uma fechadura mundana ou preso ou barrado torna-se destrancado, destravado ou desbloqueado. Se o objeto tiver múltiplas fechaduras, apenas uma delas é destrancada.

Se você escolher um alvo que esteja travado pela magia *tranca arcana*, essa magia será suprimida por 10 minutos, durante esse período o alvo pode ser aberto e fechado normalmente.

Quando você conjurar essa magia, uma batida forte, audível a até 90 metros de distância, emana do objeto alvo.

Assassino Fantasmagórico

4° nível de ilusão
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você mexe com os pesadelos de uma criatura que você possa ver, dentro do alcance, e cria uma manifestação ilusória dos seus medos mais profundos, visível apenas para a criatura. O alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar na resistência, ele ficará amedrontado pela duração. No final de cada turno do alvo, antes da magia acabar, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria ou sofrerá 4d10 de dano psíquico. Se passar na resistência, a magia acaba.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 5° nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível do espaço acima do 4°.

Ataque Certeiro

Truque de adivinhação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: S
Duração: Concentração, até 1 rodada

Você estende sua mão e aponta o dedo para um alvo no alcance. Sua magia garante a você uma breve intuição sobre as defesas do alvo. No seu próximo turno, você terá vantagem na primeira jogada de ataque contra o alvo, considerando que essa magia não tenha acabado.

Ataque Visual

6° nível de necromancia
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Pela duração da magia, seus olhos tornam-se manchas vazias imbuídas com poder terrível. Uma criatura, à sua escolha, a até de 18 metros de você que você puder ver, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria ou será afetada por um dos efeitos a seguir, à sua escolha, pela duração. A cada um dos seus turnos, até a magia acabar, você pode usar sua ação para afetar outra criatura, mas não pode afetar uma criatura novamente se ela tiver sido bem sucedida no teste de resistência contra essa conjuração de *ataque visual*.

Adormecer. O alvo cai inconsciente. Ele acorda se sofrer qualquer dano ou se outra criatura usar sua ação para sacudir o adormecido até acordá-lo.

Apavorar. O alvo está amedrontado. Em cada um dos turnos dele, a criatura amedrontada deve realizar a ação de Disparada e se mover para longe de você pela rota segura mais curta disponível, a não ser que não haja lugar para se mover. Se o alvo se mover para um local a, pelo menos, 18 metros de distância de você onde ela não possa mais te ver, esse efeito termina.

Adoecer. O alvo tem desvantagem nas jogadas de ataque e testes de habilidade. No final de cada um dos turnos dele, ele pode realizar outro teste de resistência de Sabedoria. Se for bem sucedido, o efeito termina.

Augúrio

2° nível de adivinhação (ritual)
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (varetas, ossos ou objetos similarmente marcados valendo, no mínimo, 25 po)
Duração: Instantânea

Ao lançar varetas cravejados com gemas, rolar ossos de dragão, puxar cartas ornamentadas ou usar outro tipo de ferramenta de adivinhação, você recebe um pressagio de uma entidade de outro mundo, sobre os resultados de cursos de ação específicos que você planeja tomar nos próximos 30 minutos. O Mestre escolhe dentre os possíveis presságios a seguir:

- *Êxito*, para resultados bons
- *Fracasso*, para resultados maus
- *Êxito e fracasso*, para resultados bons e maus
- *Nada*, para resultados que não são especialmente bons ou ruins

A magia não leva em conta qualquer possível circunstancia que possa mudar o resultado, como a conjuração de magias adicionais ou a perda ou ganho de um companheiro.

Se você conjurar a magia duas ou mais vezes antes de completar seu próximo descanso longo, existe uma chance cumulativa de 25 por cento de cada conjuração, depois da primeira que você fez, ter um resultado aleatório. O Mestre faz essa jogada secretamente.

Aumentar/Reduzir

2° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (um pouco de pó de ferro)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você faz com que uma criatura ou um objeto que você possa ver dentro do alcance, fique maior ou menor, pela duração. Escolha entre uma criatura ou um objeto que não esteja sendo carregado nem vestido. Se o alvo for involuntário, ele deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se for bem sucedido, a magia não surte efeito.

Se o alvo for uma criatura, tudo que ele esteja vestindo ou carregando muda e tamanho com ela. Qualquer item largado por uma criatura afetada, retorna ao seu tamanho natural.

Aumentar. O tamanho do alvo dobra em todas as dimensões e seu peso é multiplicado por oito. Esse aumento eleva seu tamanho em uma categoria – de Médio para Grande, por exemplo. Se não houver espaço suficiente para que o alvo dobre de tamanho, a criatura ou objeto alcança o tamanho máximo possível no espaço disponível. Até o fim da magia, o alvo também tem vantagem em testes de Força e testes de resistência de Força. O tamanho das armas do alvo crescem para se adequar ao seu novo tamanho. Quando essas armas são ampliadas, os ataques do alvo com elas causam 1d4 de dano extra.

Reduzir. O tamanho do alvo é reduzido à metade em todas as dimensões e seu peso é reduzido a um oitavo do normal. Essa redução diminui o tamanho do alvo em uma categoria – de Médio para Pequeno, por exemplo. Até o fim da magia, o alvo tem desvantagem em testes de Força e testes de resistência de Força. O tamanho das armas do alvo diminuem para se adequar ao seu novo tamanho. Quando essas armas são reduzidas, os ataques do alvo com elas causam 1d4 de dano a menos (isso não pode reduzir o dano a menos de 1).

Aura de Pureza

4° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal (9 metros de raio)
Componentes: V
Duração: Concentração, até 10 minutos

Energia purificante irradia de você em uma aura com 9 metros de raio. Até a magia acabar, a aura se move mantendo-se centrada em você. Todas as criaturas não-hostis na aura (incluindo você) não podem ficar doentes, tem resistência a dano de veneno e tem vantagem em testes de resistência contra efeitos que deixem ela com qualquer das condições a seguir: amedrontado, atordoado, cego, enfeitiçado, envenenado, paralisado e surdo.

Aura de Vida

4° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal (9 metros de raio)
Componentes: V
Duração: Concentração, até 10 minutos

Energia de prevenção vital irradia de você em uma aura com 9 metros de raio. Até a magia acabar, a aura se move mantendo-se centrada em você. Todas as criaturas não-hostis na aura (incluindo você) tem resistência a dano necrótico e seu máximo de pontos de vida não pode ser reduzido. Além disso, uma criatura viva não-hostil, recupera 1 ponto de vida quando começa seu turno na aura com 0 pontos de vida.

Aura de Vitalidade

3° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal (9 metros de raio)
Componentes: V
Duração: Concentração, até 1 minuto

Energia curativa irradia de você em uma aura com 9 metros de raio. Até a magia acabar, a aura se move mantendo-se centrada em você. Você pode usar uma ação bônus para fazer com que uma criatura na aura (incluindo você) recupere 2d6 pontos de vida.

Aura Mágica de Nystul

2° nível de ilusão
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um pequeno quadrado de seda)
Duração: 24 horas

Você coloca uma ilusão em uma criatura ou objeto que você tocar, então magias de adivinhação revelarão informações falsas sobre ele. O alvo pode ser uma criatura voluntária ou um objeto que não esteja sendo carregado ou vestido por outra criatura.

Quando você conjura essa magia, escolha um ou ambos os efeitos seguintes. O efeito permanece pela duração. Se você conjurar essa magia na mesma criatura ou objeto a cada dia por 30 dias, colocando o mesmo efeito nele todas as vezes, a ilusão durará até ser dissipada.

Aura Falsa. Você modifica a forma como o alvo aparece para magias e efeitos mágicos, como *detectar magia*, que detectam auras mágicas. Você pode fazer um objeto não-mágico parecer mágico ou mudar a aura mágica de um objeto para que ela pareça pertencer a outra escola de magia a sua escolha. Quando você usar esse efeito num objeto, você pode fazer a aura falsa aparente a qualquer criatura que manusear o item.

Máscara. Você modifica a forma como o alvo aparece para magias e efeitos que detectam tipos de criaturas, como o Sentido Divino do paladino ou o gatilho de um magia *símbolo*. Você escolhe o tipo de criatura e outras magias e efeitos mágicos consideram o alvo como se ele fosse uma criatura desse tipo ou tendência.

Aura Sagrada

8° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (um minúsculo relicário valendo, no mínimo, 1.000 po, contendo uma relíquia sagrada, como um pedaço de tecido do robe de um santo ou um pedaço de pergaminho de um texto religioso)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Luz divina emana de você e adere em uma aureola suave num raio de 9 metros, em volta de você. As criaturas de sua escolha, no raio, quando você conjurar essa magia, emitem penumbra num raio de 1,5 metro e tem vantagem em todos os testes de resistência e as outras criaturas tem desvantagem nas jogadas de ataque contra elas, até a magia acabar. Além disso, quando um corruptor ou morto-vivo atingir uma criatura afetada com um ataque corpo-a-corpo, a aura lampeja com luz plena. O atacante deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição ou ficara cego até a magia acabar.

Auxílio Divino

1° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação bônus
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Sua oração fortalece você com radiação divina. Até o fim da magia, seus ataques com arma causam 1d4 de dano radiante extra ao atingirem.

Banimento

4° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (um item desagradável ao alvo)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você tenta enviar uma criatura que você pode ver dentro do alcance, para outro plano de existência. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Carisma ou será banido.

Se o alvo for nativo do plano de existência que você está, você bane o alvo para um semiplano inofensivo. Enquanto estiver lá, a criatura estará incapacitada. Ela permanece lá até a magia acabar, a partir desse ponto, o alvo reaparece no espaço em que ela deixou ou no espaço desocupado mais próximo, se o espaço dela estiver ocupado.

Se o alvo for nativo de um plano de existência diferente do que você está, o alvo é banido em um lampejo sutil, retornando para o seu plano natal. Se a magia acabar antes de 1 minuto se passar, o alvo reaparece no lugar em que estava ou no espaço desocupado mais próximo, se o espaço dela estiver ocupado. Do contrário, o alvo não retorna.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 5° nível ou superior, você pode afetar uma criatura adicional para cada nível do espaço acima do 4°.

Banquete de Heróis

6° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: 9 metros

Componentes: V, S, M (uma tigela encrustada de gemas valendo, no mínimo, 1.000 po, que é consumida pela magia)
Duração: Instantânea

Você traz um grande banquete, incluindo comida e bebida magnificas. O banquete leva 1 hora para ser consumido e desaparece ao final desse tempo e os efeitos benéficos não se aplicam até essa hora terminar. Até doze criaturas podem participar do banquete.

Uma criatura que participe do banquete ganha diversos benefícios. A criatura é curada de todas as doenças e venenos, torna-se imune a veneno e a ser amedrontada e faz todos os seus testes de resistência de Sabedoria com vantagem. Seu máximo de pontos de vida também aumenta em 2d10 e ela ganha a mesma quantidade de pontos de vida. Esses benefícios duram por 24 horas.

Barreira de Lâminas

6° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 24 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você cria uma muralha vertical de lâminas giratórias, afiadas como navalhas, feitas de energia mágica. A muralha aparece dentro do alcance e permanece pela duração. Você pode fazer uma muralha reta de até 30 metros de comprimento por 6 metros de altura e 1,5 metro de largura ou uma muralha anelar com até 18 metros de diâmetro, 6 metros de altura e 1,5 metro de largura. A muralha confere três-quartos de cobertura a criaturas atrás dela e seu espaço é terreno difícil.

Quando uma criatura entrar a área da muralha pela primeira vez em um turno, ou começar seu turno nela, a criatura deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar, a criatura sofrerá 6d10 de dano cortante. Em um sucesso, a criatura sofre metade desse dano.

Bênção

1° nível de encantamento
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (um borrifo de água benta)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você abençoa até três criaturas, à sua escolha, dentro do alcance. Sempre que um alvo realizar uma jogada de ataque ou teste de resistência antes da magia acabar, o alvo pode jogar um d4 e adicionar o valor jogado ao ataque ou teste de resistência.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, você pode afetar uma criatura adicional para cada nível do espaço acima do 1°.

Boca Encantada

2° nível de ilusão (ritual)
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (um pedaço de favo de mel e pó de jade valendo, no mínimo, 10 po, consumidos pela magia)
Duração: Até ser dissipada

Você implanta uma mensagem em um objeto dentro do alcance, uma mensagem que é pronunciada quando uma condição de ativação é satisfeita. Escolha um objeto que você possa ver e não esteja sendo vestido ou carregado por outra criatura. Então, fale a mensagem, que deve conter 25 palavras ou menos, apesar de ela poder ser entregue durante um período de até 10 minutos. Finalmente, determine a circunstância que irá ativar a magia para que sua mensagem seja entregue.

Quando essa circunstância ocorrer, a boca encantada aparecerá no objeto e recitará a mensagem com sua voz e com o mesmo volume que você falou. Se o objeto que você escolheu tiver uma boca ou algo semelhante a uma boca (por exemplo, a boca de uma estátua), a boca mágica aparece ai, então, as palavras parecerão vir da boca do objeto. Quando você conjura essa magia, você pode fazer a magia acabar depois de enviar sua mensagem ou ela pode permanecer e repetir a mensagem sempre que a circunstância de ativação ocorrer.

A circunstância de ativação pode ser tão genérica ou tão detalhada quando você quiser, apesar de ela precisar ser baseada em condições visuais ou audíveis que ocorram a até 9 metros do objeto. Por exemplo, você pode instruir a boca a falar quando uma criatura se aproximar a menos de 9 metros do objeto ou quando um sino de prata tocar a menos de 9 metros dela.

Bola de Fogo

3° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S, M (uma minúscula bola de guano de morcego e enxofre)
Duração: Instantânea

Um veio brilhante lampeja na ponta do seu dedo em direção a um ponto que você escolher, dentro do alcance, e então eclode com um estampido baixo, explodindo em chamas. Cada criatura em uma esfera de 6 metros de raio, centrada no ponto, deve realizar um teste de resistência de Destreza. Um alvo sofre 8d6 de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

O fogo se espalha, dobrando esquinas. Ele incendeia objetos inflamáveis na área que não estejam sendo vestidos ou carregados.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4° nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 3°.

Bola de Fogo Controlável

7° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S, M (uma minúscula bola de guano de morcego e enxofre)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Um feixe de luz amarelada é disparado da ponta do seu dedo, então se condensa e aguarda no ponto escolhido, dentro do alcance, como uma conta brilhante, pela duração. Quando a magia termina, seja por sua concentração ter sido interrompida ou por você ter decidido termina-la, a conta eclode com um estampido baixo, explodindo em chamas que se espalhando, dobrando esquinas. Cada criatura numa esfera, com 6 metros de raio, centrada na conta, deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre dano igual ao total de dano acumulado se falhar na resistência, ou metade do total se obtiver sucesso.

O dano base da magia é 12d6. Se até o final do seu turno, a conta ainda não tiver sido detonada, o dano aumenta em 1d6.

Se a conta brilhante for tocada antes do intervalo expirar, a criatura que a tocou deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar na resistência, a magia termina imediatamente, fazendo a conta explodir em chamas. Se obtiver sucesso na resistência, a criatura pode arremessar a conta a até 12 metros. Quando ela atinge uma criatura ou objeto solido, a magia termina e a conta explode.

O fogo danifica objetos na área e incendeia objetos inflamáveis que não estejam sendo vestidos ou carregados.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 8° nível ou superior, o dano base aumenta e 1d6 para cada nível do espaço acima do 7°.

Bom Fruto

1° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um raminho de visco)
Duração: Instantânea

Até dez frutos aparecem na sua mão e são infundidos com magia pela duração. Uma criatura pode usar sua ação para comer um fruto. Comer um fruto restaura 1 ponto de vida e um fruto produz nutrientes suficientes para sustentar uma criatura por um dia.

Os frutos perdem seu potencial se não forem consumidos dentro de 24 horas da conjuração dessa magia.

Bordão Místico

Truque de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação bônus
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (visco, uma folha de trevo e uma clava ou bordão)
Duração: 1 minuto

A madeira de uma clava ou bordão, que você esteja segurando, é imbuída com o poder da natureza. Pela duração, você pode usar sua habilidade de conjuração ao invés da sua Força para as jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo usando essa arma, e o dado de dano da arma se torna um d8. A arma também se torna mágica, se ela já não for. A magia acaba se você conjura-la novamente ou se você soltar a arma.

Braços de Hadar

1° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal (3 metros de raio)
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você invoca o poder de Hadar, o Faminto Sombrio. Tentáculos de energia negra brotam de você e golpeiam todas as criaturas a até 3 metros de você. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Força. Se falhar, o alvo sofre 2d6 de dano necrótico e não pode fazer reações até o próximo turno dela. Em um sucesso, uma criatura sofre metade do dano e não sofre qualquer outro efeito.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 1°.

Bruxaria
1° nível de encantamento
Tempo de Conjuração: 1 ação bônus
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (o olho petrificado de um tritão)
Duração: Concentração, até 1 hora

Você coloca uma maldição em uma criatura que você possa ver, dentro do alcance. Até a magia acabar, você causa 1d6 de dano necrótico extra no alvo sempre que atingi-lo com um ataque. Além disso, escolha uma habilidade quando você conjurar a magia. O alvo tem desvantagem em testes de habilidade feitos com a habilidade escolhida.

Se o alvo cair a 0 pontos de vida antes da magia acabar, você pode usar uma ação bônus, em um turno subsequente, para amaldiçoar outra criatura.

Uma magia *remover maldição* conjurada no alvo acaba com a magia prematuramente.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3° ou 4° nível, você poderá manter sua concentração na magia por até 8 horas. Quando você usar um espaço de magia de 5° nível ou superior, você poderá manter sua concentração na magia por até 24 horas.

Caminhar em Árvores
5° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você adquire a habilidade de entrar em uma árvore e se mover de dentro dela para dentro de outra árvore de mesmo tipo à até 150 metros. Ambas as árvores devem estar vivas e ter, pelo menos, o mesmo tamanho que você. Você deve usar 1,5 metro de deslocamento para entrar numa árvore. Você, instantaneamente, sabe a localização de todas as outras árvores de mesmo tipo à 150 metros e, como parte do movimento usado para entrar na árvore, pode tanto passar por uma dessas árvores quanto sair da árvore em que você está. Você aparece no espaço que você quiser a 1,5 metro da árvore destino, usando outro movimento de 1,5 metro. Se você não tiver movimento restante, você aparece a 1,5 metro da árvore que você terminou seu movimento.

Você pode usar esse habilidade de transporte uma vez por rodada pela duração. Você deve terminar cada turno fora da árvore.

Caminhar no Vento
6° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (fogo e água benta)
Duração: 8 horas

Você e até dez criaturas voluntária que você possa ver, dentro do alcance, assumem uma forma gasosa pela duração, parecidas com pedaços de nuvem. Enquanto estiver na forma de nuvem, uma criatura tem deslocamento de voo de 90 metros e tem resistência a dano de concussão, cortante e perfurante de ataques não-mágicos. As únicas ações que uma criatura pode realizar nessa forma são a ação de Disparada ou para reverter a sua forma normal. Reverter leva 1 minuto, período pelo qual a criatura estará incapacitada e não poderá se mover. Até a magia acabar, uma criatura pode reverter para a forma de nuvem, o que também requer a transformação de 1 minuto.

Se uma criatura estiver na forma de nuvem e voando quando o efeito acabar, a criatura descerá a 18 metros por rodada por 1 minuto, até aterrissar na solo, o que é feito com segurança. Se ela não puder aterrissar em 1 minuto, a criatura cairá a distância restante.

Campo Antimagia
8° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal (3 metros de raio)
Componentes: V, S, M (um punhado de pó de ferro ou limalhas de ferro)
Duração: Concentração, até 1 hora

Uma esfera invisível, de 3 metros de raio, de antimagia envolve você. Essa área é separada da energia mágica que se espalha pelo multiverso. Dentro da esfera, magias não podem ser conjuradas, criaturas invocadas desaparecem e, até mesmo itens mágicos, se tornam mundanos. Até o fim da magia, a esfera se move com você, centrada em você.

Magias e outros efeitos mágicos, exceto os criados por artefatos ou divindades, são suprimidos na esfera e não podem adentra-la. Um espaço gasto para conjurar uma magia suprimida é consumido. Enquanto o efeito estiver suprimido, ela não funciona, mas o tempo que ela permanecer suprimida é descontado da sua duração.

Efeitos de Alvo. Magias e outros efeitos mágicos, como *mísseis mágicos* e *enfeitiçar pessoa*, que forem usados em uma criatura ou objeto dentro da esfera, não surtem efeito no alvo.

Áreas de Magia. A área de outra magia ou efeito mágico, como uma *bola de fogo*, não se estende para dentro da esfera. Se a esfera sobrepor um área mágica, a parte da área que for coberta pela espera é suprimida. Por exemplo, as chás criadas por uma *muralha de fogo* serão suprimidas dentro da esfera, criando um abertura na muralha se a sobreposição por grande o suficiente.

Magias. Qualquer magia ativa ou outro efeito mágico em uma criatura ou objeto dentro da esfera é suprimido enquanto a criatura ou objeto permanecer dentro dela.

Itens Mágicos. As propriedades e poderes de itens mágicos são suprimidas dentro da esfera. Por exemplo, uma *espada longa +1* dentro da esfera funciona como uma espada não-mágica.

As propriedades e poderes de uma arma mágica são suprimidos se ela for usada contra um alvo dentro da esfera ou empunhada por um atacante dentro da esfera. Se uma arma mágica ou munição mágica deixar a esfera completamente (por exemplo, se você disparar uma flecha mágica ou arremessar uma lança mágica e um alvo fora da esfera), a magia do item deixa de ser suprimida tão logo ele deixe a esfera.

Viagem Mágica. Teletransporte e viagem planar não funciona dentro da esfera, tanto se a esfera for o destino quando o ponto de partida para tais viagens mágicas. Um portal para outro lugar, mundo ou plano de existência, assim como um espaço extradimensional aberto, como o criado pela magia *truque de corda*, é temporariamente fechado enquanto estiver dentro da esfera.

Criaturas e Objetos. Uma criatura ou objeto invocado ou criado através de magia, temporariamente desaparece da existência dentro da esfera. Tais criaturas reaparecem instantaneamente quando o espaço ocupado pela criatura não estiver mais dentro da esfera.

Dissipar Magia. Magias e efeitos mágicos como dissipar magia, não surtem efeito sob esfera. Da mesma forma, esferas criadas por magias de *campo antimagia* diferentes não se anulam.

Cão Fiel de Mordenkainen

4° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (um minúsculo apito de prata, um pedaço de osso e um fio)
Duração: 8 horas

Você conjura um cão de guarda fantasma em um espaço desocupado que você possa ver, dentro do alcance, que permanece pela duração, até você dissipa-lo com uma ação ou até você se mover para mais de 30 metros dele.

O cão é invisível para todas as criaturas, exceto para você, e não pode ser ferido. Quando uma criatura Pequena ou maior se aproximar a 9 metros sem, primeiramente, falar a senha que você especifica quando conjura a magia, o cão começa a latir muito alto. O cão vê criaturas invisíveis e pode ver no Plano Etéreo. Ele ignora ilusões.

No começo de cada um dos seus turnos, o cão tenta morder uma criatura a 1,5 metro dele que seja hostil a você. O bônus de ataque do cão é igual ao seu modificador de habilidade de conjuração + seu bônus de proficiência. Se atingir, ele causa 4d8 de dano perfurante.

Cativar

2° nível de encantamento
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: 1 minuto

Você tece um cordão de palavras distrativas, fazendo as criaturas, à sua escolha, que você puder ver dentro do alcance e que puderem ouvir você, realizarem um teste de resistência de Sabedoria. Qualquer criatura que não puder ser enfeitiçada, passa automaticamente nesse teste de resistência e, se você ou seus companheiros estiverem lutando com a criatura, ela terá vantagem na resistência. Se falhar na resistência, a criatura terá desvantagem em testes de Sabedoria (Percepção) feitos para notar qualquer criatura além de você, até a magia acabar ou até o alvo não poder mais ouvir você. A magia acaba se você estiver incapacitado ou incapaz de falar.

Carne para Pedra

6° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (uma pitada de cal, água e terra)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você tenta transformar uma criatura que você possa ver, dentro do alcance, em pedra. Se o corpo do alvo for feito de carne, a criatura deve realizar um teste de resistência de Constituição. Em caso de falha, ela ficará impedida, à medida que sua carne começa a endurecer. Se obtiver sucesso, a criatura não é afetada.

Uma criatura impedida por essa magia deve realizar outro teste de resistência de Constituição no final de cada um dos turnos dela. Se obtiver sucesso na resistência contra essa magia três vezes, a magia termina. Se ela falhar no teste de resistência três vezes, ela se torna pedra é afetada pela condição petrificado pela duração. Os sucessos e falhas não precisam ser consecutivos; anote ambos os resultados até o alvo acumular três de mesmo tipo.

Se a criatura for quebrada fisicamente enquanto petrificada, ela sofre deformidades similares se for revertida ao seu estado original.

Se você mantiver sua concentração nessa magia durante toda a duração possível, a criatura é transformada em pedra até o efeito ser removido.

Cegueira/Surdez

2° nível de necromancia
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V
Duração: 1 minuto

Você pode cegar ou ensurdecer um oponente. Escolha uma criatura que você possa ver dentro do alcance para fazer um teste de resistência de Constituição. Se ela falhar, ficará ou cega ou surda (à sua escolha) pela duração. No final de cada um dos turnos dele, o alvo pode realizar um teste de resistência de Constituição. Se obtiver sucesso, a magia termina.

Em Níveis Superiores. Se você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3° nível ou superior, você pode afetar uma criatura adicional para cada nível de espaço acima do 2°.

Chama Contínua

2° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (pó de rubi no valor de 50 po, consumido pela magia)
Duração: Até ser dissipada

Uma chama, que produz iluminação equivalente a uma tocha, surge de um objeto que você tocar. O efeito é parecido com o de uma chama normal, mas ele não produz calor e não consome oxigênio. Uma chama continua pode ser coberta ou escondida, mas não sufocada ou extinta.

Chama Sagrada

Truque de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Radiação similar a uma chama desce sobre uma criatura que você possa ver, dentro do alcance. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Destreza ou sofrerá 1d8 de dano radiante. O alvo não recebe qualquer benefício de cobertura contra esse teste de resistência.

O dano da magia aumenta em 1d8 quando você alcança o 5° nível (2d8), 11° nível (3d8) e 17° nível (4d8).

Chicote de Espinhos

Truque de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (um muda de uma planta com espinhos)
Duração: Instantânea

Você cria um longo chicote de vinhas coberto por espinhos que chicoteia, ao seu comando, em direção de uma criatura dentro do alcance. Realize um ataque corpo-a-corpo com magia contra o alvo. Se o ataque atingir, a criatura sofrerá 1d6 de dano perfurante e, se a criatura for Grande ou menor, você a puxa até 3 metros para perto de você.

O dano dessa magia aumenta em 1d6 quando você alcança o 5° nível (2d6), 11° nível (3d6) e 17° nível (4d6).

Chuva de Meteoros

9° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 1,5 quilômetro
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Esferas de fogo incandescentes atingem o solo em quatro pontos diferentes que você possa ver, dentro do alcance. Cada criatura numa esfera de 12 metros de raio, centrada em cada ponto escolhido por você, deve realizar um teste de resistência de Destreza. A esfera se espalha, dobrando esquinas. Uma criatura sofre 20d6 de dano de fogo e 20d6 de dano de concussão se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso. Uma criatura na área de mais de uma explosão de chamas é afetada apenas uma vez.

A magia causa dano aos objetos na área e incendeia objetos inflamáveis que não estejam sendo vestidos ou carregados.

Círculo da Morte

6° nível de necromancia
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S, M (o pó de uma pérola negra esmagada valendo, no mínimo, 500 po)
Duração: Instantânea

Uma esfera de energia negativa ondula em um raio de 18 metros de um ponto ao alcance. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Constituição. Um alvo sofre 8d6 de dano necrótico se falhar no seu teste de resistência, ou metade desse dano se passar.

Em Níveis Superiores. Se você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 7° nível ou superior, o dano aumenta em 2d6 para cada nível do espaço acima do 6°.

Círculo de Poder

5° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal (9 metros de raio)
Componentes: V
Duração: Concentração, até 10 minutos

Energia divina irradia de você, distorcendo e espalhando energia mágica a até 9 metros de você. Até a magia acabar, a esfera se move com você, centrada em você. Pela duração, cada criatura amigável na área (incluindo você) tem vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos. Além disso, quando uma criatura afetada for bem sucedida num teste de resistência contra uma magia ou efeito mágico realizado para sofrer apenas metade do dano, ao invés disso, ela não sofrerá dano nenhum se passar na resistência.

Círculo de Teletransporte

5° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 3 metros
Componentes: V, M (giz e tintas raros infundidos com pedras preciosas no valor de 50 po, consumidos pela magia)
Duração: 1 rodada

À medida que você conjura essa magia, você desenha um círculo de 3 metros de diâmetro no chão, inscrevendo selos que conectam sua localização a um círculo de teletransporte permanente, à sua escolha, cuja sequência de selos você conheça e esteja no mesmo plano de existência que você. Um portal cintilante se abre dentro do círculo que você desenhou e permanece aberto até o final do seu próximo turno. Qualquer criatura que entrar no portal, instantaneamente, aparecerá a 1,5 metro do círculo de destino ou no espaço desocupado mais próximo, se o espaço estiver ocupado.

Muitos templos principais, guildas e outros locais importantes possuem círculos de teletransporte permanentes inscritos em algum lugar dos seus confins. Cada círculo desse inclui uma sequência única de selos – uma sequência de runas mágicas dispostas em um padrão específico. Quando você adquire a capacidade de conjurar essa magia pela primeira vez, você aprende a sequência de selos de dois destinos no Plano Material, determinadas pelo Mestre. Você pode aprender sequências de selos adicionais durante suas aventuras. Você pode consignar uma nova sequência de selos a memória após estuda-la por 1 minuto.

Você pode criar um círculo de teletransporte permanente ao conjurar essa magia no mesmo local a cada dia por um ano. Você não precisa usar o círculo para se teletransportar quando você conjurar a magia desse modo.

Círculo Mágico

3° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 3 metros
Componentes: V, S, M (água benta ou pó de prata e ferro valendo, no mínimo, 100 po, consumidos pela magia)
Duração: 1 hora

Você cria um cilindro de energia mágica de 3 metros de raio por 6 metros de altura, centrado num ponto no solo que você possa ver, dentro do alcance. Runas brilhantes aparecem toda vez que o cilindro toca o chão ou outra superfície.

Escolha um ou mais dos tipos de criaturas seguintes: celestiais, corruptores, elementais, fadas ou mortos-vivos. O círculo afeta uma criatura do tipo escolhido das seguintes maneiras:

- A criatura não consegue entrar no cilindro voluntariamente por meios não-mágicos. Se a criatura tentar usar teletransporte ou viagem interplanar para fazê-lo, ela deve, primeiro, ser bem sucedida num teste de resistência de Carisma.
- A criatura tem desvantagem nas jogadas de ataque contra alvos dentro do cilindro.
- Alvos dentro do cilindro não podem ser enfeitiçados, amedrontados ou possuídos pela criatura.

Quando você conjurar essa magia, você pode decidir que a mágica dela opere na direção reversa, prevenindo que uma criatura de um tipo especifico saia do cilindro e protegendo os alvos fora dele.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4° nível ou superior, a duração aumenta em 1 hora para cada nível do espaço acima do 3°.

Clarividência

3° nível de adivinhação
Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: 1,5 quilômetro
Componentes: V, S, M (um foco valendo, no mínimo, 100 po, também um chifre cravejado de joias para ouvir ou um olho de vidro para ver)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você cria um sensor invisível, dentro do alcance, em um local familiar a você (um local que você tenha visitado ou visto antes) ou em um local obvio que não seja familiar a você (como atrás de uma porta, ao redor de um canto ou em um bosque de árvores). O sensor se mantem no local pela duração e não pode ser atacado ou manipulado de outra forma.

Quando você conjurar essa magia, escolhe visão ou audição. Você pode escolher sentir através do sensor como se você estivesse no espaço dele. Com sua ação, você pode trocar entre visão e audição.

Uma criatura que puder ver o sensor (como uma criatura beneficiada por *ver o invisível* ou visão verdadeira) vê um globo luminoso e intangível do tamanho do seu olho.

Clone

8° nível de necromancia
Tempo de Conjuração: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um diamante valendo, no mínimo, 1.000 po e, no mínimo 3 centímetros cúbicos de carne da criatura que será clonada, consumida pela magia, e um receptáculo valendo, no mínimo, 2.000 po que tenha uma tampa selada e seja grande o suficiente para comportar uma criatura Média, como uma urna enorme, um caixão, um cisto cheio de lama no solo ou um recipiente de cristal cheio de água salgada)
Duração: Instantânea

Essa magia produz uma duplicata inerte de uma criatura viva como uma garantia contra a morte. Esse clone é formado dentro de um receptáculo selado e cresce ao seu tamanho total, atingindo a maturidade após 120 dias; Você também pode escolher que o clone seja uma versão mais jovem da mesma criatura. Ele permanece inerte e dura indefinidamente, enquanto seu receptáculo permanecer intocado.

A qualquer momento, após o clone amadurecer, se a criatura original morrer, sua alma é transferida para o clone, considerando que a alma está livre e deseje retornar. O clone é fisicamente idêntico ao original e tem a mesma personalidade, memórias e habilidades, mas não possui qualquer equipamento do original. O físico da criatura original permanece, se ainda existir, se tornando inerte e não podendo, consequentemente, ser trazido de volta à vida, já que a alma da criatura está em outro lugar.

Coluna de Chamas

5° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (uma pitada de enxofre)
Duração: Instantânea

Uma coluna vertical de fogo divino emerge de baixo para os céus, no local que você especificar. Cada criatura num cilindro de 3 metros de raio por 12 metros de altura, centrado num ponto dentro do alcance, deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 4d6 de dano de fogo e 4d6 de dano radiante se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 6° nível ou superior, o dano de fogo ou o dano radiante (à sua escolha) aumenta em 1d6 por nível do espaço acima do 5°.

Comando

1° nível de encantamento
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V
Duração: 1 rodada

Você pronuncia uma palavra de comando para uma criatura que você possa ver dentro do alcance. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria ou seguirá seu comando no próximo turno dele. A magia não tem efeito se o alvo for um morto-vivo, se ele não entender seu idioma ou se o comando for diretamente nocivo a ele.

Alguns comandos típicos e seus efeitos a seguir. Você pode proferir um comando diferente dos descritos aqui. Se o fizer, o Mestre descreve como o alvo reage. Se o alvo não puder cumprir o comando, a magia termina.

Aproxime-se. O alvo se move para próximo de você o máximo que puder na rota mais direta, terminando seu turno, se ele se mover a até 1,5 metro de você.

Largue. O alvo larga o que quer que ele esteja segurando, e termina seu turno.

Fuja. O alvo gasta seu turno se movendo para longe de você da forma mais rápida que puder.

Deite-se. O alvo deita-se no chão e então, termina seu turno.

Parado. O alvo não se move e não realiza nenhuma ação. Uma criatura voadora continua no alto, considerando que ela seja capaz de fazê-lo. Se ela tiver que se mover para continuar no alto, ela voa a mínima distância necessária para permanecer no ar.

Em Níveis Superiores. Se você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, você pode afetar uma criatura adicional para cada nível do espaço acima do 1°. As criaturas devem estar a 9 metros entre si para serem afetadas.

Compreender Idiomas

1° nível de adivinhação (ritual)
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (um pitada de fuligem e sal)
Duração: 1 hora

Pela duração, você compreende o significado literal de qualquer idioma falado que você ouvir. Você também compreende qualquer idioma escrito que vir, mas você deve tocar a superfície onde as palavras estão escritas. Leva, aproximadamente, 1 minuto para ler uma página de texto.

Essa magia não decifra mensagens secretas em textos ou glifos, como um selo arcano, que não seja parte de um idioma escrito.

Compulsão

4° nível de encantamento
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Criaturas, à sua escolha, que você puder ver dentro do alcance e que puderem ouvir você, devem realizar um teste de resistência de Sabedoria. Um alvo passa automaticamente nesse teste de resistência se ele não puder ser enfeitiçado. Se falhar no teste, um alvo é afetado por essa magia. Até a magia acabar, você pode usar uma ação bônus em cada um dos seus turnos, para designar uma direção horizontal a você. Cada criatura

afetada deve se mover, da melhor forma possível, para essa direção no próximo turno dela. Ela pode realizar sua ação antes de se mover. Depois de se mover dessa forma, ela pode realizar outra resistência de Sabedoria para tentar acabar com o efeito.

Um alvo não é obrigado a se mover em direção de um perigo obviamente mortal, como uma fogueira ou abismo, mas ele vai provocar ataques de oportunidade por se mover na direção designada.

Comunhão

5° nível de adivinhação (ritual)
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (incenso e um frasco de água benta ou profana)
Duração: 1 minuto

Você contata sua divindade ou um representante divino e faz até três perguntas que podem ser respondidas com um sim ou não. Você deve fazer suas perguntas antes da magia terminar. Você recebe uma resposta correta para cada pergunta.

Seres divinos não são necessariamente oniscientes, portanto, você pode receber "incerto" como uma resposta se uma pergunta que diga respeito a uma informação além do conhecimento da divindade. Em caso de uma resposta de única palavra puder levar ao engano ou contrariar os interesses da divindade, o Mestre pode oferecer uma frase curta como resposta, no lugar.

Se você conjurar essa magia duas ou mais vezes antes de terminar um descanso longo, existe uma chance cumulativa de 25 por cento de cada conjuração, depois da primeira que você fez, ter um resultado aleatório. O Mestre faz essa jogada secretamente.

Comunhão com a Natureza

5° nível de adivinhação (ritual)
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você, momentaneamente, se torna uno com a natureza e ganha conhecimento do território ao seu redor. Ao ar livre, a magia lhe oferece conhecimento do terreno a até 4,5 quilômetros de você. Em cavernas e outros formações subterrâneas naturais, o raio é limitado a 150 metros. A magia não funciona onde a natureza foi substituída por construções, como em masmorras ou cidades.

Você, instantaneamente, adquire conhecimento de até três fatos, à sua escolha, sobre qualquer dos assuntos a seguir, relacionados a área:

- Terrenos e corpos de água
- Plantas, minérios, animais e povo predominante
- Celestiais, fadas, corruptores, elementais ou mortos-vivos mais poderosos
- Influência de outros planos de existência
- Construções

Por exemplo, você poderia determinar a localização de um morto-vivo poderoso na área, a localização da maior fonte de água potável e a localização de quaisquer cidades próximas.

Cone de Frio

5° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal (cone de 18 metros)
Componentes: V, S, M (um pequeno cristal ou cone de vidro)
Duração: Instantânea

Uma explosão de ar gelado irrompe das suas mãos. Cada criatura dentro do cone de 18 metros, deve realizar um teste de resistência de Constituição. Uma criatura sofre 8d8 de dano de frio se falhar na resistência, ou metade desse dano se passar.

Uma criatura morta por essa magia se torna uma estátua congelada até derreter.

Em Níveis Superiores. Se você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 6° nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 5°.

Confusão

4° nível de encantamento
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S, M (três cascas de noz)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Essa magia ataca e embaralha as mentes das criaturas, gerando delírios e provocando ações descontroladas. Cada criatura em uma esfera com 3 metros de raio, centrada num ponto, à sua escolha, dentro do alcance, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria, quando você conjurar essa magia ou for afetada por ela.

Um alvo afetado não pode realizar reações e deve rolar um d10 no início de cada um dos seus turnos para determinar seu comportamento nesse turno.

d10	Comportamento
1	A criatura usa todo seu deslocamento para se mover em uma direção aleatória. Para determinar a direção, role um d8 e atribua uma direção a cada face do dado. A criatura não realiza uma ação nesse turno.
2–6	A criatura não se move ou realiza ações nesse turno.
7–8	A criatura usa sua ação para realizar um ataque corpo-a-corpo contra uma criatura, determinada aleatoriamente, ao seu alcance. Se não houver criaturas dentro do alcance, a criatura não faz nada nesse turno.
9–10	A criatura pode agir e se mover normalmente.

Ao final de cada um dos seus turnos, um alvo afetado pode realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se for bem sucedido, esse efeito acaba nesse alvo.

Em Níveis Superiores. Se você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 5° nível ou superior, o raio da esfera aumenta em 1,5 metro para cada nível do espaço acima do 4°.

Conhecimento Lendário

5° nível de adivinhação
Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (incenso valendo, no mínimo, 250 po, consumido pela magia e quatro tiras de marfim valendo, no mínimo, 50 po cada)
Duração: Instantânea

Nomeie ou descreva uma pessoa, local ou objeto. A magia traz a sua mente um breve resumo do conhecimento significativo sobre a coisa que você nomeou. O conhecimento deve consistir em contos atuais, histórias esquecidas ou, até mesmo, conhecimento secreto que nunca foi amplamente divulgado. Se a coisa que você nomeou não for de importância lendária, você não recebe qualquer informação sofre ela. Quanto mais informação

você possuir sobre a coisa, mais precisa e detalhada será a informação que você receberá.

A informação que você aprende é precisa, mas pode ser redigida em linguagem figurada. Por exemplo, se você possuir um misterioso machado mágico na mão, a magia pode proporcionar essa informação: "Ai do malfeitor cuja mão toca o machado, até mesmo seu cabo corta a mão dos malignos. Só um verdadeiro Filho da Pedra, adorador e adorado de Moradin, pode despertar os verdadeiros poderes do machado e apenas com a palavra sagrada *Rudnogg* nos lábios."

Conjurar Animais

3° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 hora

Você invoca espíritos feéricos, que assumem formas de bestas, que aparecem em espaços desocupados, que você possa ver dentro do alcance. Escolha uma das opções a seguir para aparecer:

- Uma besta de nível de desafio 2 ou inferior
- Duas bestas de nível de desafio 1 ou inferior
- Quatro bestas de nível de desafio 1/2 ou inferior
- Oito bestas de nível de desafio 1/4 ou inferior

Cada besta é também considerada uma fada e desaparece quando cair a 0 pontos de vida ou quando a magia acabar.

As criaturas invocadas são amigáveis a você e a seus companheiros. Role a iniciativa para as criaturas invocadas como um grupo, que age no seu próprio turno. Eles obedecem a quaisquer comandos verbais que você emitir (não requer uma ação sua). Se você não emitir nenhum comando a elas, elas se defenderão de criaturas hostis, mas no mais, não realizarão nenhuma ação.

O Mestre possui as estatísticas das criaturas.

Em Níveis Superiores. Se você conjurar essa magia usando certos espaços de magia superiores, você escolhe uma das opções de invocação acima e mais criaturas aparecem: o dobro delas com um espaço de 5° nível, o triplo delas com um espaço de 7° nível e o quadruplo delas com um espaço de 9° nível.

Conjurar Celestial

7° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 hora

Você invoca um celestial de nível de desafio 4 ou inferior, que aparece num espaço desocupado, que você possa ver dentro do alcance. O celestial desaparece se cair a 0 pontos de vida ou quando a magia acabar.

O celestial é amigável a você e a seus companheiros pela duração. Role a iniciativa para o celestial, que age no seu próprio turno. Ele obedece a quaisquer comandos verbais que você emitir (não requer uma ação sua), contanto que não violem sua tendência. Se você não emitir nenhum comando a ele, ele se defenderá de criaturas hostis, mas no mais, não realizará nenhuma ação.

O Mestre possui as estatísticas do celestial.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 9° nível, você invoca um celestial de nível de desafio 5 ou inferior.

Conjurar Elementais Menores

4° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 hora

Você invoca elementais que aparecem em espaços desocupados, que você possa ver dentro do alcance. Você escolhe uma das opções a seguir para aparecer:

- Um elemental de nível de desafio 2 ou inferior
- Dois elementais de nível de desafio 1 ou inferior
- Quatro elementais de nível de desafio 1/2 ou inferior
- Oito elementais de nível de desafio 1/4 ou inferior

Um elemental invocado através dessa magia desaparece quando cair a 0 pontos de vida ou quando a magia acabar.

As criaturas invocadas são amigáveis a você e a seus companheiros. Role a iniciativa para as criaturas invocadas como um grupo, que age no seu próprio turno. Eles obedecem a quaisquer comandos verbais que você emitir (não requer uma ação sua). Se você não emitir nenhum comando a elas, elas se defenderão de criaturas hostis, mas no mais, não realizarão nenhuma ação.

O Mestre possui as estatísticas das criaturas.

Em Níveis Superiores. Se você conjurar essa magia usando certos espaços de magia superiores, você escolhe uma das opções de invocação acima e mais criaturas aparecem: o dobro delas com um espaço de 6° nível e o triplo delas com um espaço de 8° nível.

Conjurar Elemental

5° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S, M (incenso aceso para ar, argila mole para terra, enxofre e fósforo para fogo ou água e areia para água)
Duração: Concentração, até 1 hora

Você invoca um servo elemental. Escolha uma área de ar, água, fogo ou terra que preencha 3 metros cúbicos, dentro do alcance. Um elemental de nível de desafio 5 ou inferior, adequado a área que você escolheu, aparece em um espaço desocupado a até 3 metros dela. Por exemplo, um elemental do fogo emergiria de uma fogueira e um elemental da terra erguer-se-ia do solo. O elemental desaparece quando cair a 0 pontos de vida ou quando a magia acabar.

O elemental é amigável a você e a seus companheiros pela duração. Role a iniciativa para o elemental, que age no seu próprio turno. Ele obedece a quaisquer comandos verbais que você emitir (não requer uma ação sua). Se você não emitir nenhum comando a ele, ele se defenderá de criaturas hostis, mas no mais, não realizará nenhuma ação.

Se sua concentração for interrompida, o elemental não desaparece. Ao invés disso, você perde o controle sobre o elemental e ele se torna hostil a você e aos seus companheiros, e irá atacar. Um elemental fora de controle não pode ser dispensado e desaparece 1 hora depois de você ter o invocado.

Conjurar Fada

6° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 hora

Você invoca uma criatura feérica de nível de desafio 6 ou inferior ou um espírito feérico que assume a forma de uma besta de nível de desafio 6 ou inferior. Ela aparece num espaço desocupado, que você possa ver dentro do alcance. A criatura feérica desaparece se cair a 0 pontos de vida ou quando a magia acabar.

A criatura feérica é amigável a você e a seus companheiros pela duração. Role a iniciativa para a criatura, que age no seu próprio turno. Ela obedece a quaisquer comandos verbais que você emitir (não requer uma ação sua), contanto que não violem sua tendência. Se você não emitir nenhum comando a ela, ela se defenderá de criaturas hostis, mas no mais, não realizará nenhuma ação.

Se sua concentração for interrompida, a criatura feérica não desaparece. Ao invés disso, você perde o controle sobre o elemental e ele se torna hostil a você e aos seus companheiros, e irá atacar. Uma criatura feérica fora de controle não pode ser dispensada e desaparece 1 hora depois de você ter a invocado.

O Mestre possui as estatísticas da criatura feérica.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 7° nível ou superior, o nível de desafio aumenta em 1 para cada nível do espaço acima do 6°.

Conjurar Rajada

3° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal (cone de 18 metros)
Componentes: V, S, M (uma munição ou arma de arremesso)
Duração: Instantânea

Você arremessa uma arma não-mágica ou dispara uma munição não-mágica no ar para criar um cone de armas idênticas que se lançam a frente e então desaparecem. Cada criatura num cone de 18 metros, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 3d8 de dano se falhar na resistência, ou metade desse dano num sucesso. O tipo do dano é o mesmo da arma ou munição usada como componente.

Conjurar Saraivada

5° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S, M (uma munição ou arma de arremesso)
Duração: Instantânea

Você dispara uma munição não-mágica de uma arma à distância ou arremessa uma arma não-mágica no ar e escolhe um ponto dentro do alcance. Centenas de duplicatas da munição ou arma caem em uma saraivada vinda de cima e então desaparecem. Cada criatura num cilindro com 12 metros de raio e 6 metros de altura centrado no ponto, deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 8d8 de dano se falhar na resistência, ou metade desse dano num sucesso. O tipo do dano é o mesmo da munição ou arma.

Conjurar Seres da Floresta

4° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um fruto sagrado por criatura invocada)
Duração: Concentração, até 1 hora

Você invoca criaturas feéricas que aparecem em espaços desocupados, que você possa ver dentro do alcance. Escolha uma das opções a seguir para aparecer:

- Uma criatura feérica de nível de desafio 2 ou inferior
- Duas criaturas feéricas de nível de desafio 1 ou inferior
- Quatro criaturas feéricas de nível de desafio 1/2 ou inferior
- Oito criaturas feéricas de nível de desafio 1/4 ou inferior

Uma criatura invocado desaparece quando cair a 0 pontos de vida ou quando a magia acabar.

As criaturas invocadas são amigáveis a você e a seus companheiros. Role a iniciativa para as criaturas invocadas como um grupo, que age no seu próprio turno. Eles obedecem a quaisquer comandos verbais que você emitir (não requer uma ação sua). Se você não emitir nenhum comando a elas, elas se defenderão de criaturas hostis, mas no mais, não realizarão nenhuma ação.

O Mestre possui as estatísticas das criaturas.

Em Níveis Superiores. Se você conjurar essa magia usando certos espaços de magia superiores, você escolhe uma das opções de invocação acima e mais criaturas aparecem: o dobro delas com um espaço de 6° nível e o triplo delas com um espaço de 8° nível.

Consagrar

5° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 24 horas
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (ervas, óleos e incenso valendo, no mínimo, 1.000 po, consumidos pela magia)
Duração: Até ser dissipada

Você toca um ponto e infunde uma área ao redor com poder sagrado (ou profano). A área pode ter até 18 metros de raio e a magia falha se o raio incluir uma área já sob efeito da magia *consagrar*. A área afetada está sujeita aos seguintes efeitos.

Primeiro, celestiais, corruptores, elementais, fadas e mortos-vivos não conseguem entrar na área, nem, tais criaturas, podem enfeitiçar, amedrontar ou possuir criaturas dentro da área. Qualquer criatura enfeitiçada, amedrontada ou possuída por uma criatura dessas, não estará mais enfeitiçada, amedrontada ou possuída ao adentrar a área. Você pode excluir um ou mais desses tipos de criaturas desse efeito.

Segundo, você pode vincular um efeito extra a área. Escolha o efeito da lista a seguir, ou escolha um efeito oferecido pelo Mestre. Alguns desses efeitos se aplicam a criaturas na área; você pode definir seu o efeito se aplica a todas as criaturas, criaturas que seguem uma divindade ou líder especifico ou criaturas de uma espécie especifica, como orcs ou trolls. Quando uma criatura que seria afetada entrar na área da magia pela primeira vez em um turno, ou começar seu turno nela, ela pode fazer um teste de resistência de Carisma. Se obtiver sucesso, a criatura ignora o efeito extra até sair da área.

Coragem. As criaturas afetadas não podem ser amedrontadas enquanto estiverem na área.

Descanso Eterno. Cadáveres enterrados na área não podem ser transformados em mortos-vivos.

Escuridão. Escuridão preenche a área. Luz normal, assim como luz mágica criada por magias de nível inferior ao nível do espaço usado para conjurar essa magia, não podem iluminar a área.

Idiomas. As criaturas afetadas podem se comunicar com qualquer outra criatura na área, mesmo que elas não partilhem um idioma em comum.

Interferência Extradimensional. As criaturas afetadas não podem se mover ou viajar usando teletransporte ou por meios extradimensionais ou interplanares.

Luz do Dia. Luz plena preenche a área. Escuridão mágica criada por magias de nível inferior ao nível do espaço usado para conjurar essa magia, não podem extinguir a luz.

Medo. As criaturas afetadas ficam amedrontadas enquanto estiverem na área.

Proteção contra Energia. As criaturas afetadas na área tem resistência a um tipo de dano, à sua escolha, exceto de concussão, cortante ou perfurante.

Silêncio. Nenhum som pode ser emitido de dentro da área e nenhum som pode adentra-la.

Vulnerabilidade à Energia. As criaturas afetadas na área tem vulnerabilidade a um tipo de dano, à sua escolha, exceto de concussão, cortante ou perfurante.

Consertar

Truque de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (dois ímãs)
Duração: Instantânea

Essa magia repara um única quebra ou fissura em um objeto que você tocar, como um elo quebrado de uma corrente, duas metades de uma chave partida, um manto rasgado ou o vazamento em um odre. Contanto que a quebra ou fissura não tenha mais de 30 centímetros em qualquer dimensão, você pode remenda-la, não deixando qualquer vestígio do dano anterior.

Essa magia pode reparar fisicamente um item mágico ou constructo, mas a magia não irá restaurar a magia em tais objetos.

Constrição

1° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Ervas e vinhas poderosas brotam do solo num quadrado de 6 metros a partir de um ponto dentro do alcance. Pela duração, essas plantas transformam o solo na área em terreno difícil.

Uma criatura na área quando você conjurar a magia deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força ou ficará impedida pelo emaranhado de plantas, até a magia acabar. Uma criatura impedida pelas plantas pode usar sua ação para realizar um teste de Força, contra a CD da magia. Se for bem sucedido, irá se libertar.

Quando a magia termina, as plantas conjuradas murcharão.

Contato Extraplanar

5° nível de adivinhação (ritual)
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: Pessoal
Componentes: V
Duração: 1 minuto

Você contata mentalmente um semideus, o espírito de um sábio morto há muito tempo ou alguma outra entidade misteriosa de outro plano. Contatar esse extraplanar inteligente pode distorcer ou até mesmo arruinar com sua mente. Quando você conjurar essa magia, faça um teste de resistência de Inteligência CD 15. Se falhar, você sofre 6d6 de dano psíquico e fica insano até terminar um descanso longo. Enquanto estiver insano, você não pode realizar ações, não entende o que as outras criaturas dizem, não pode ler e fala apenas coisas sem sentido. Conjurar a magia *restauração maior* em você acaba com esse efeito.

Se obtiver sucesso no teste de resistência, você pode fazer até cinco perguntas à entidade. Você deve fazer suas perguntas antes da magia acabar. O Mestre responde cada pergunta com uma única palavra, como "sim", "não", "talvez", "nunca", "irrelevante" ou "incerto" (se a entidade não souber a resposta para a pergunta). Em caso de uma resposta de única palavra puder levar ao engano, o Mestre pode, ao invés disso, oferecer uma frase curta como resposta.

Contramágica

3° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 reação, que você realiza quando vê uma criatura a até 18 metros conjurando uma magia
Alcance: 18 metros
Componentes: S
Duração: Instantânea

Você tenta interromper uma criatura no processo de conjuração de uma magia. Se a criatura estiver conjurando uma magia de 3° nível ou inferior, a magia falha e não gera nenhum efeito. Se ela estiver conjurando uma magia de 4° nível ou superior, faça um teste de habilidade usando sua habilidade de conjuração. A CD é igual a 10 + o nível da magia. Caso seja bem sucedido, a magia da criatura falha e não gera nenhum efeito.

Em Níveis Superiores. Se você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4° nível ou superior, a magia interrompida não vai gerar efeito se o nível dela for menor ou igual ao nível do espaço de magia que você usar.

Contingência

6° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (uma estátua sua esculpida em marfim e decorada com gemas valendo, no mínimo, 1.500 po)
Duração: 10 dias

Escolha uma magia de 5° nível ou inferior que você possa conjurar, que tenha um tempo de conjuração de 1 ação e que possa ter você como alvo. Você conjura essa magia – chamada de magia contingente – como parte da conjuração de *contingência*, gastando espaços de magia para ambas, mas a magia contingente não tem efeito imediato. Ao invés disso, ela se ativa quando uma certa circunstância ocorre. Você descreve a circunstância quando conjura as duas magias. Por exemplo, uma *contingência* conjurada com *respirar na água* pode estipular que *respirar na água* se ative quando você estiver imerso em água ou um líquido similar.

A magia contingente se ativa imediatamente depois da circunstância ser satisfeita pela primeira vez, quer você queira, quer não, e a *contingência* termina.

A magia contingente afeta apenas você, mesmo que ela normalmente possa afetar outros alvos. Você pode ter apenas uma *contingência* ativa por vez. Se você conjurar essa magia novamente, o efeito da outra magia *contingência* termina. Além disso, a *contingência* também

termina em você se os componentes materiais dela não estiverem mais com você.

Controlar a Água

4° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 90 metros
Componentes: V, S, M (uma gota de água e uma pitada de poeira)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Até o fim da magia, você controla qualquer corpo de água dentro da área que você escolher, que é um cubo de 30 metros quadrados. Você pode escolher dentre quaisquer dos efeitos seguintes, quando você conjurar essa magia. Com uma ação no seu turno, você pode repetir o mesmo efeito ou escolher um diferente.

Inundação. Você faz com que o nível da água de toda área afetada suba até 6 metros. Se a área incluir uma margem, a inundação ira transbordar para a terra seca.

Se você escolher uma área em um extenso corpo de água, ao invés disso, você cria uma onda com 6 metros de altura que irá de um lado ao outro da área e então desaba. Qualquer veículo Enorme ou menor no caminho da onda será carregado por ela até o outro lado. Qualquer veículo Enorme ou menor atingido pela onda tem uma chance de 25 por cento de emborcar.

O nível da água se mantem elevado até a magia acabar ou você escolher um efeito diferente. Se esse efeito produzir uma onda, a onda se repete no início do seu próximo turno enquanto o efeito de inundação durar.

Dividir Água. Você faz com que a água na área se divida e crie uma trincheira. A trincheira se estende por toda área da magia e a água separada forma uma parede de cada lado. A trincheira permanece até a magia acabar ou você escolher um efeito diferente. A água, então, lentamente preenche a trincheira ao longo do curso da próxima rodada até o nível normal da água ser restaurado.

Redirecionar Fluxo. Você faz com que o fluxo da água na área se mova na direção que você escolher, mesmo que a água tenha que fluir através de obstáculos, subir muros ou em outra direção improvável. A água na área se move na direção ordenada, mas uma vez que tenha se movido além da área da magia, ela conclui seu fluxo baseado nas condições do terreno. A água continua a se mover na direção que você escolheu até a magia acabar ou você escolher um efeito diferente.

Redemoinho. Esse efeito requer um corpo de água de, pelo menos, 15 metros quadrados e 7,5 metros de profundidade. Você faz com que um redemoinho se forme no centro da área. O redemoinho forma um vórtice com 1,5 metro de largura na base, chegando a 15 metros de largura no topo e 7,5 metros de altura. Qualquer criatura ou objeto na água a até 7,5 metros do vórtice é puxado 3 metros na direção dele. Uma criatura pode tentar nadar para longe do vórtice com um teste de Força (Atletismo) contra a CD da magia.

Quando uma criatura entrar no vórtice pela primeira vez no turno dela ou começar seu turno dentro dele, ela deve realizar um teste de resistência de Força. Se falhar, a criatura sofre 2d8 de dano de concussão e estará presa no vórtice até a magia acabar. Se passar na resistência, a criatura sofre metade do dano e não estará presa no vórtice. Uma criatura presa no vórtice pode usar sua ação para tentar nadar para fora do vórtice como descrito acima, mas terá desvantagem no teste de Força (Atletismo) para fazer isso.

A primeira vez a cada turno que um objeto entrar no vórtice, o objeto sofre 2d8 de dano de concussão; esse dano se repete a cada rodada que ele permanecer no vórtice.

Controlar o Clima

8° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: Pessoal (7,5 quilômetros de raio)
Componentes: V, S, M (incenso aceso e pedaços de terra e madeira misturados em água)
Duração: Concentração, até 8 horas

Você toma controle do clima numa área de 7,5 quilômetros de você pela duração. Você deve estar ao ar livre para conjurar essa magia. Se mover para um lugar onde você não tenha uma visão clara do céu termina a magia prematuramente.

Quando você conjurar essa magia, você muda as condições climáticas atuais, que são determinadas pelo Mestre baseado no ambiente e estação. Você pode mudar a precipitação, temperatura e vento. Leva 1d4 x 10 minutos para as novas condições fazerem efeito. Quando a magia terminar, o clima, gradualmente, volta ao normal.

Quando você altera as condições climáticas, encontre a condição atual nas tabelas a seguir e mude em um estágio, para cima ou para baixo. Quando mudar o vento, você pode mudar a direção do mesmo.

Precipitação

Estágio	Condição
1	Céu claro
2	Parcialmente encoberto
3	Céu escuro ou nublado
4	Chuva, granizo ou neve
5	Chuva torrencial, tempestade de granizo ou nevasca

Temperatura

Estágio	Condição
1	Calor insuportável
2	Quente
3	Morno
4	Frio
5	Gelado
6	Frio ártico

Vento

Estágio	Condição
1	Calmo
2	Vento moderado
3	Vento forte
4	Ventania
5	Temporal

Convocar Familiar

1° nível de conjuração (ritual)
Tempo de Conjuração: 1 hora
Alcance: 3 metros
Componentes: V, S, M (carvão, incenso e ervas no valor de 10 po, que devem ser consumidos pelo fogo em um braseiro de bronze)
Duração: Instantânea

Você adquire os serviços de uma familiar, um espírito que toma a forma de um animal, à sua escolha: aranha, caranguejo, cavalo marinho, coruja, corvo, doninha, gato, falcão, lagarto, morcego, peixe (arenque), polvo, rato, rã (sapo) ou serpente venenosa. Aparecendo em um espaço desocupado dentro do alcance, o familiar tem as mesmas estatísticas da forma escolhida, no entanto, ele é um celestial, corruptor ou fada (à sua escolha) ao invés de uma besta.

Seu familiar age independentemente de você, mas ele sempre obedece aos seus comandos. Em combate, ele rola sua a própria iniciativa e age no seu próprio turno. Um familiar não pode atacar, mas ele pode realizar outras ações, como de costume.

Quando um familiar cai a 0 pontos de vida, ele desaparece, não deixando qualquer corpo físico para trás. Ele reaparece depois de você conjurar essa magia novamente.

Enquanto seu familiar estiver a até 30 metros de você, você pode se comunicar telepaticamente com ele. Além disso, com uma ação, você pode ver através dos olhos do familiar e ouvir através dos ouvidos dele, até o início do seu próximo turno, adquirindo os benefícios de qualquer sentido especial que o familiar possua. Durante esse período, você estará cego e surdo em relação aos seus próprios sentidos.

Com uma ação, você pode, temporariamente, dispensar seu familiar. Ele desaparece dentro de uma bolsa dimensional onde ele aguarda sua convocação. Alternativamente, você pode dispensa-lo para sempre. Com uma ação, enquanto ele estiver temporariamente dispensado, você pode fazê-lo reaparecer em qualquer espaço desocupado a até 9 metros de você.

Você não pode ter mais de um familiar por vez. Se você conjurar essa magia enquanto já tiver um familiar, ao invés disso, você faz seu familiar existente adotar uma nova forma. Escolha uma das formas da lista acima. Seu familiar se transforma na criatura escolhida.

Finalmente, quando você conjura uma magia com alcance de toque, seu familiar pode transmitir a magia, como se ele tivesse conjurado ela. Seu familiar precisa estar a até 30 metros de você e deve usar a reação dele para transmitir a magia quando você a conjurar. Se a magia necessitar de uma jogada de ataque, você usa seu modificador de ataque para essa jogada.

Convocar Montaria

2° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você convoca um espírito que assume a forma de uma montaria excepcionalmente inteligente, forte e leal, criando uma ligação duradoura com ela. Aparecendo em um espaço desocupado dentro do alcance, a montaria adquire a forma que você escolher, como um cavalo de guerra, um pônei, um camelo, um alce ou um mastim. (Seu Mestre pode permitir outros animais para serem convocados como montarias.) A montaria tem as estatísticas da forma escolhida, no entanto, ele é um celestial, corruptor ou fada (à sua escolha) ao invés do seu tipo normal. Além disso, se sua montaria tiver Inteligência 5 ou menor, a Inteligência dela se torna 6 e ela ganha a capacidade de compreender um idioma, à sua escolha, que você fala.

Sua montaria serve tanto para cavalgar quando para o combate e você tem uma ligação instintiva com ela que permite a vocês lutarem como uma unidade singular. Enquanto estiver montado na sua montaria, você pode fazer com que qualquer magia que você conjure que tenha alcance pessoal, também afete a sua montaria.

Quando a montaria cair a 0 pontos de vida, ela desaparece, não deixando qualquer corpo físico para trás. Você também pode dispensar sua montaria a qualquer momento, com uma ação, fazendo-a desaparecer. Em ambos os casos, conjurar essa magia novamente convocará a mesma montaria, restaurando-a ao seu máximo de pontos de vida.

Enquanto sua montaria estiver a até 1,5 quilômetro de você, você pode se comunicar telepaticamente com ela.

Você não pode ter mais de uma montaria ligado por essa magia por vez. Com uma ação, você pode liberar a montaria da ligação a qualquer momento, fazendo-a desaparecer.

Convocar Relâmpagos

3° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Uma nuvem tempestuosa aparece em formato cilíndrico com 3 metros de altura e 18 metros de raio, centrada num ponto que você possa ver, 30 metros acima de você. A magia falha se você não puder ver um ponto no ar em que a nuvem possa aparecer (por exemplo, se você estiver em uma sala que não possa comportar a nuvem).

Quando você conjurar a magia, escolha um ponto que você possa ver dentro do alcance. Um raio de eletricidade é disparado da nuvem no ponto. Cada criatura a 1,5 metro desse ponto deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 3d10 de dano elétrico se falhar no teste, ou metade desse dano se passar. Em cada um dos seus turnos, até a magia acabar, você pode usar sua ação para convocar um relâmpago dessa forma novamente, afetando o mesmo ponto ou um diferente.

Se você estiver a céu aberto em condições tempestuosas quando conjurar essa magia, a magia lhe dá controle sobre a tempestade existente ao invés de criar uma nova. Sob tais condições, o dano da magia aumenta em 1d10.

Em Níveis Superiores. Se você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4° nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível do espaço acima do 3°.

Coroa da Loucura

2° nível de encantamento
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Um humanoide, à sua escolha, que você possa ver dentro do alcance, deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria ou ficará enfeitiçado por você pela duração. Enquanto o alvo estiver enfeitiçado dessa forma, uma coroa retorcida de ferro denteado aparece na cabeça dele e a loucura brilha em seus olhos.

A criatura enfeitiçada deve usar sua ação antes de se mover, em cada um dos turnos dela, para realizar um ataque corpo-a-corpo contra uma criatura, diferente de si mesma, que você escolher mentalmente.

O alvo pode agir normalmente no turno dele se você não escolher uma criatura ou se você não estiver dentro do alcance.

Nos seus turnos subsequentes, você deve usar sua ação para manter o controle sobre o alvo, ou a magia termina. Igualmente, o alvo pode realizar um teste de resistência de Sabedoria no final de cada um dos turnos dele. Se obtiver sucesso, a magia termina.

Cordão de Flechas

2° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 1,5 metro
Componentes: V, S, M (quatro ou mais flechas ou virotes)
Duração: 8 horas

Você enfinca quatro munições não-mágicas – flechas ou virotes de besta – no solo dentro do alcance e conjura

magia neles para proteger uma área. Até a magia acabar, sempre que uma criatura diferente de você se aproximar a 9 metros das munições pela primeira vez em um turno ou terminar seu turno na área, uma das munições voa para atingi-la. A criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza ou sofrerá 1d6 de dano perfurante. A munição, então, é destruída. A magia termina quando não restar nenhuma munição.

Quando você conjurar essa magia, você pode designar quaisquer criaturas, à sua escolha, e a magia ignora-as.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3° nível ou superior, a quantidade de munições que você pode afetar aumenta em dois para cada nível do espaço acima do 2°.

Corrente de Relâmpagos

6° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S, M (um pouco de pelo; um pedaço de âmbar, vidro ou um bastão de cristal; e três pinos de prata)
Duração: Instantânea

Você cria um raio elétrico que atinge um alvo, à sua escolha, que você possa ver dentro do alcance. Três raios saltam do alvo para até três outros alvos, cada um a não mais de 9 metros do alvo primário. Um alvo pode ser uma criatura ou um objeto e só pode ser alvo de um único desses raios.

Um alvo deve realizar um teste de resistência de Destreza. O alvo sofre 10d8 de dano elétrico se falhar no teste ou metade desse dano se for bem sucedido.

Em Níveis Superiores. Se você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 7° nível ou superior, um raio adicional salta do alvo primário para outro alvo para cada nível do espaço acima do 6°.

Crescer Espinhos

2° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S, M (sete espinhos afiados ou sete gravetos, todos com uma ponta afiada)
Duração: Concentração, até 10 minutos

O solo num raio de 6 metros, centrado num ponto dentro do alcance, se retorce e brotam cavilhas rígidas e espinhos. A área se torna terreno difícil pela duração. Quando uma criatura entrar ou se mover dentro da área, ela sofrerá 2d4 de dano perfurante para cada 1,5 metro que ela atravessar.

A transformação do terreno é camuflada para parecer natural. Qualquer criatura que não puder ver a área no momento que a magia for conjurada, deve realizar um teste de Sabedoria (Percepção) contra a CD da magia para reconhecer o terreno como perigoso, antes de adentra-lo.

Criação

5° nível de ilusão
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (um pequeno pedaço de material do mesmo tipo do item que você planeja criar)
Duração: Especial

Você puxa mechas de matéria sombria da Umbra para criar objetos inanimados de matéria vegetal dentro do alcance: bens finos, cordas, madeira ou algo similar. Você também pode usar a magia para criar objetos minerais como pedra, cristal ou metal. O objeto criado não pode ser maior que um cubo de 1,5 metro e o objeto deve ser de um formado e material que você já tenha visto antes.

A duração depende do material do objeto. Se o objeto for composto por diversos materiais, use o de menor duração.

Material	Duração
Matéria vegetal	1 dia
Pedra ou cristal	12 horas
Metais preciosos	1 hora
Gemas	10 minutos
Adamante ou mitral	1 minuto

Usar qualquer material criado por essa magia como componente material de outra magia faz com que a magia falhe.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 6° nível ou superior, o tamanho do cubo aumenta em 1,5 metro para cada nível do espaço de magia acima do 5°.

Criar Alimentos

3° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você cria 25 quilos de comida e 100 litros de água no solo ou em um recipiente dentro do alcance, suficiente para sustentar até quinze humanoide ou cinco montarias por 24 horas. A comida é insossa, porém, nutritiva e estraga se não for consumida após 24 horas. A água é limpa e não fica ruim.

Criar Chamas

Truque de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: 10 minutos

Uma chama tremulante aparece na sua mão. A chama permanece ai pela duração e não machuca nem você nem seu equipamento. A chama emite luz plena num raio de 3 metros e penumbra por 3 metros adicionais. A magia acaba se você dissipa-la usando uma ação ou se conjura-la novamente.

Você pode, também, atacar com a chama, no entanto, fazer isso acaba com a magia. Quando você conjura essa magia ou com uma ação em um turno posterior, você pode arremessar a chama numa criatura a até 9 metros de você. Faça um ataque à distância com magia. Se atingir, o alvo sofre 1d8 de dano de fogo.

O dano dessa magia aumenta em 1d8 quando você alcança o 5° nível (2d8), 11° nível (3d8) e 17° nível (4d8).

Criar Mortos-Vivos

6° nível de necromancia
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 3 metros
Componentes: V, S, M (um pote de barro cheio de terra de sepultura, um pote de barro cheio de água salobra, e uma ônix negra no valor de 150 po, para cada corpo)
Duração: Instantânea

Você só pode conjurar essa magia durante a noite. Escolha até três corpos de humanoides Médios ou Pequenos dentro do alcance. Cada corpo se torna um

carniçal sob seu controle. (O Mestre tem as estatísticas de jogo das criaturas.)

Com uma ação bônus, em cada um dos seus turnos, você pode comandar mentalmente qualquer criatura que você animou com essa magia, se a criatura estiver a até 36 metros de você (se você controla diversas criaturas, você pode comandar qualquer uma ou todas elas ao mesmo tempo, emitindo o mesmo comando para cada uma). Você decide qual ação a criatura irá fazer e para onde ela irá se mover durante o próximo turno dela, ou você pode emitir um comando geral, como para guardar uma câmara ou corredor especifico. Se você não der nenhum comando, as criaturas apenas se defenderão contra criaturas hostis. Uma vez que receba uma ordem, a criatura continuará a segui-la até a tarefa estar concluída.

A criatura fica sob seu controle por 24 horas, depois disso ela para de obedecer aos seus comandos. Para manter o controle da criatura por mais 24 horas, você deve conjurar essa magia na criatura novamente, antes das 24 horas atuais terminarem. Esse uso da magia recupera seu controle sobre até três criaturas que você tenha animado com essa magia, ao invés de animar novas.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 7° nível, você pode animar ou recuperar o controle de quatro carniçais. Quando você conjura essa magia usando um espaço de magia de 8° nível, você pode animar ou recuperar o controle de cinco carniçais ou dois lívidos ou aparições. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 9° nível, você pode animar ou recuperar o controle de seis carniçais, três lívidos ou aparições ou duas múmias.

Criar ou Destruir Água

1° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (uma gota de água se estiver criando ou alguns grãos de areia se estiver destruindo)
Duração: Instantânea

Você pode tanto criar quanto destruir água.

Criar Água. Você cria 30 litros de água limpa dentro do alcance, em um recipiente aberto. Alternativamente, a água pode cair como chuva em um cubo de 9 metros dentro do alcance, extinguindo chamas expostas na área.

Destruir Água. Você destrói até 30 litros de água de um recipiente aberto dentro do alcance. Alternativamente, você pode destruir um nevoeiro em um cubo de 9 metros dentro do alcance.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, você pode criar ou destruir 30 litros de água adicionais, ou o tamanho do cubo aumenta em 1,5 metro, para cada nível do espaço acima do 1°.

Criar Passagem

5° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (algumas sementes de gergelim)
Duração: 1 hora

Uma passagem aparece em um ponto, à sua escolha, que você possa ver em uma superfície de madeira, gesso ou rocha (como um muro, um teto ou um piso) dentro do alcance e permanece pela duração. Você escolhe as dimensões da passagem: até 1,5 metro de largura, 2,10 de altura e 6 metros de profundidade. A passagem não provoca instabilidade na estrutura ao seu redor.

Quando a abertura desaparecer, qualquer criatura ou objeto que ainda estiver dentro da passagem criada pela magia é ejetada em segurança para o espaço desocupado mais próximo da superfície onde a magia foi conjurada.

Cúpula Antivida

5° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal (3 metros de raio)
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 hora

Uma barreira cintilante se estende de você até 3 metros de raio, e se move com você, permanecendo centrada em você e restringindo criaturas diferentes de mortos-vivos e constructos. A barreira mantem-se pela duração.

A barreira previna uma criatura afetada de atravessa-la ou alcançar através dela. Uma criatura afetada pode conjurar magias ou realizar ataques à distância ou ataques com armas de haste através da barreira.

Se você se mover forçando uma criatura afetada a atravessar a barreira, a magia termina.

Cura Completa

6° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Escolha uma criatura que você possa ver, dentro do alcance. Um surto de energia positiva banha a criatura, fazendo-a recuperar 70 pontos de vida. Essa magia também acaba com efeitos de cegueira, surdez e qualquer doença que estejam afetando o alvo. Essa magia não tem efeito em constructos ou mortos-vivos.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 7° nível ou superior, a quantidade de cura aumenta em 10 para cada nível do espaço acima do 6°.

Cura Completa em Massa

9° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Uma inundação de energia curativa emerge de você para as criaturas feridas ao seu redor. Você restaura até 700 pontos de vida, divididos, à sua escolha, entre qualquer quantidade de criaturas que você possa ver, dentro do alcance. As criaturas curadas por essa magia também são curadas de todas as doenças e qualquer efeito que as deixou cegas ou surdas. Essa magia não afeta mortos-vivos ou constructos.

Curar Ferimentos

1° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Uma criatura que você tocar recupera uma quantidade de pontos de vida igual a 1d8 + seu modificador de habilidade de conjuração. Essa magia não produz efeito em mortos-vivos ou constructos.

Em Níveis Superiores. Se você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, a cura aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 1°.

Curar Ferimentos em Massa

5° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Uma onda de energia curativa emerge de um ponto, à sua escolha, dentro do alcance. Escolha até seis criaturas numa esfera de 9 metros de raio, centrada nesse ponto. Cada alvo recupera uma quantidade de pontos de vida igual a 3d8 + seu modificador de habilidade de conjuração. A magia não afeta mortos-vivos ou constructos.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 6° nível ou superior, a cura aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 5°.

Dança Irresistível de Otto

6° nível de encantamento
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V
Duração: Concentração, até 1 minuto

Escolha uma criatura que você possa ver, dentro do alcance. O alvo começa a dançar comicamente no lugar: rodopiando, batendo os pés e saltitando pela duração. As criaturas que não podem ser enfeitiçadas são imunes a essa magia.

Uma criatura dançando deve usar todo o seu movimento para dançar sem abandonar seu espaço e tem desvantagem nos testes de resistência de Destreza e nas jogadas de ataque. Enquanto o alvo estiver sob efeito dessa magia, as outras criaturas terão vantagem nas jogadas de ataque contra ele. Com uma ação, uma criatura dançando pode realizar um teste de resistência de Sabedoria para recuperar controle sobre si mesmo. Num sucesso na resistência, a magia acaba.

Dedo da Morte

7° nível de necromancia
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você envia energia negativa na direção de uma criatura que você possa ver, dentro do alcance, causando dores severas nela. O alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição. Ele sofre 7d8 + 30 de dano necrótico se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Um humanoide morto por essa magia, se ergue no início do seu próximo turno como um zumbi que está permanentemente sob seu controle, seguindo suas ordens verbais da melhor forma possível.

Desejo

9° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V
Duração: Instantânea

Desejo é a magia mais poderosa que uma criatura mortal pode conjurar. Apenas ao falar em voz alta, você pode alterar os próprios fundamentos da realidade, de acordo com seus desejos.

O uso básico dessa magia é de copiar qualquer magia de 8° nível ou inferior. Você não precisa atender a qualquer pré-requisito da magia copiada, incluindo os componentes dispendiosos. A magia simplesmente acontece.

Alternativamente, você pode criar um dos seguintes efeitos, à sua escolha:

- Você cria um objeto no valor de até 25.000 po, que não seja mágico. O objeto não pode ter dimensões maiores que 90 metros e ele aparece em um espaço desocupado que você possa ver, no chão.
- Você permite que até doze criaturas que você possa ver, recuperem todos os seus pontos de vida e você acaba com todos os efeitos descritos na magia *restauração maior*.
- Você concede a até dez criaturas que você possa ver, resistência a um tipo de dano, à sua escolha.
- Você concede a até dez criaturas que você possa ver, imunidade a uma única magia ou outro efeito mágico por 8 horas. Por exemplo, você poderia deixar você e todos os seus companheiros imunes ao ataque de dreno de vida de um lich.
- Você desfaz um único evento recente forçando uma nova jogada de qualquer jogada feita na última rodada (incluindo seu último turno). A realidade remodela-se para acomodar o novo resultado. Por exemplo, uma magia *desejo* poderia desfazer o teste de resistência bem sucedido de um oponente, um acerto crítico de um inimigo ou o teste de resistência fracassado de um amigo. Você pode forçar que a nova jogada seja feita com vantagem ou desvantagem e você pode escolher se irá usar o resultado da nova jogada ou da jogada original.

Você é capaz de fazer coisas além do alcance dos exemplos acima. Apresente seu desejo ao Mestre o mais precisamente possível. O Mestre tem grande amplitude em definir o que ocorre em tais circunstâncias; quanto maior o desejo, maior será a possibilidade de que algo dê errado. Essa magia pode simplesmente falhar, o efeito do

seu desejo pode ser apenas parcialmente atendido ou você pode sofrer consequências imprevistas como resultado da forma que você formulou o desejo. Por exemplo, desejar que um vilão esteja morto pode impulsionar você para um período no tempo em que o vilão não esteja mais vivo, efetivamente removendo você do jogo. Similarmente, desejar um item mágico lendário ou um artefato poderia, instantaneamente, transportar você para a presença do dono atual do item.

O estresse da conjuração dessa magia para produzir qualquer efeito diferente de copiar outra magia enfraquece você. Após enfrentar esse estresse, a cada vez que você conjurar uma magia, antes de terminar um descanso longo, você sofrerá 1d10 de dano necrótico por nível da magia. Esse dano não pode ser reduzido ou prevenido de forma alguma. Além disso, sua Força cai para 3, se ela já não for 3 ou inferior, por 2d4 dias. Para cada dia desses que você permanecer descansando e não fizer nada além de atividades leves, seu tempo de recuperação é reduzido em 2 dias. Finalmente, existe 33 por cento de chance de você se tornar incapaz de conjurar *desejo* novamente se você sofrer esse estresse.

Desintegrar
6° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um ímã e uma pitada de poeira)
Duração: Instantânea

Um fino raio esverdeado é lançado da ponta do seu dedo em um alvo que você possa ver dentro do alcance. O alvo pode ser uma criatura, um objeto ou uma criação de energia mágica, como uma muralha criada por *muralha de energia*.

Uma criatura afetada por essa magia deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar na resistência, o alvo sofrerá 10d6 + 40 de dano de energia. Se esse dano reduzir os pontos de vida do alvo a 0, ele será desintegrado.

Uma criatura desintegrada e tudo que ela está vestindo ou carregando, exceto itens mágicos, são reduzidos a uma pilha de um fino pó acinzentado. A criatura só pode ser trazida de volta a vida por meio das magias *ressurreição verdadeira* ou *desejo*.

Essa magia desintegra, automaticamente, um objeto não-mágico Grande ou menor ou uma criação de energia mágica. Se o alvo for um objeto ou criação de energia Enorme ou maior, a magia desintegra uma porção de 3 metros cúbicos dele. Um item mágico não pode ser afetado por essa magia.

Em Níveis Superiores. Se você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 7° nível ou superior, o dano aumenta em 3d6 para cada nível do espaço acima do 6°.

Despedaçar
2° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (uma lasca de mica)
Duração: Instantânea

Um alto som estridente, dolorosamente intenso, emerge de um ponto, à sua escolha, dentro do alcance. Cada criatura, numa esfera de 3 metros de raio, centrada no ponto deve fazer um teste de resistência de Constituição. Uma criatura sofre 3d8 de dano trovejante se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso. Uma criatura feita de material inorgânico como pedra, cristal ou metal, tem desvantagem nesse teste de resistência.

Um objeto não-mágico que não esteja sendo vestido ou carregado, também sofre o dano, se estiver na área da magia.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3° nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 2°.

Despertar
5° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 8 horas
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma ágata valendo, no mínimo, 1.000 po que será consumida pela magia)
Duração: Instantânea

Depois de gastar o tempo de conjuração traçando runas mágicas com uma gema preciosa, você toca uma besta ou planta Enorme ou menor. O alvo deve ter ou um valor de Inteligência nulo, ou Inteligência 3 ou menor. O alvo ganha Inteligência 10. O alvo também ganha a capacidade de falar um idioma que você conheça. Se o alvo for uma planta, ela ganha a habilidade de mover seus membros, raízes, vinhas, trepadeiras e assim por diante, e ganha sentidos similares ao de um humano. Seu Mestre escolhe as estatísticas apropriadas para o arbusto desperto ou árvore desperta.

A besta ou planta desperta estará enfeitiçada por você por 30 dias ou até você ou seus companheiros fazerem qualquer coisa nociva contra ela. Quando a condição enfeitiçado terminar, a criatura desperta pode escolher permanecer amigável a você, baseado em como ela foi tratada enquanto estava enfeitiçada.

Despistar
5° nível de ilusão
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: S
Duração: Concentração, até 1 hora

Você fica invisível ao mesmo tempo que uma cópia ilusória sua aparece onde você estava. A cópia permanece pela duração, mas a invisibilidade acaba se você atacar ou conjurar uma magia.

Você pode usar sua ação para mover a cópia ilusória até o dobro do seu deslocamento e fazê-la gesticular, falar e se comportar da forma que você quiser.
Você pode ver através dos olhos e ouvir através dos ouvidos da cópia como se você estivesse localizado onde ela está. Em cada um dos seus turnos, com uma ação bônus, você pode trocar o uso dos sentidos dela pelo seu ou voltar novamente. Enquanto você está usando os sentidos dela, você fica cego e surdo ao que está a sua volta.

Destruição Banidora
5° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação bônus
Alcance: Pessoal
Componentes: V
Duração: Concentração, até 1 minuto

Da próxima vez que você atingir uma criatura com um ataque com arma, antes do fim da magia, seu ataque crepita com energia e o ataque causa 5d6 de dano de energia extra ao alvo. Além disso, se esse ataque reduzir o alvo a 50 pontos de vida ou menos, você a bane. Se o alvo

for nativo de um plano de existência diferente do que você está, o alvo desaparece, retornando ao seu plano natal. Se o alvo for nativo do plano que você está, a criatura é enviada para um semiplano inofensivo. Enquanto estiver lá, a criatura estará incapacitada. Ela permanece lá até a magia acabar, a partir desse ponto, o alvo reaparece no espaço em que ela deixou ou no espaço desocupado mais próximo, se o espaço dela estiver ocupado.

Destruição Cegante

3° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação bônus
Alcance: Pessoal
Componentes: V
Duração: Concentração, até 1 minuto

Da próxima vez que você atingir uma criatura com um ataque com arma, antes do fim da magia, sua arma emite uma luz intensa, e o ataque causa 3d8 de dano radiante extra ao alvo. Além disso, o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição ou ficará cego até a magia acabar.

Uma criatura cega por essa magia realiza outro teste de resistência de Constituição no final de cada um dos turnos dela. Se obtiver sucesso, não estará mais cega.

Destruição Colérica

1° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação bônus
Alcance: Pessoal
Componentes: V
Duração: Concentração, até 1 minuto

Da próxima vez que você atingir com um ataque corpo-a-corpo com arma enquanto essa magia durar, seu ataque causará 1d6 de dano psíquico extra. Além disso, se o alvo for uma criatura, ele deve realizar um teste de resistência de Sabedoria ou ficará amedrontado por você até a magia acabar. Com uma ação, a criatura pode realizar um teste de resistência de Sabedoria contra a CD da magia para se manter resoluto e terminar a magia.

Destruição Estonteante

4° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação bônus
Alcance: Pessoal
Componentes: V
Duração: Concentração, até 1 minuto

Da próxima vez que você atingir uma criatura com um ataque corpo-a-corpo com arma, antes do fim da magia, sua arma penetra tanto no corpo quanto na mente e o ataque causa 4d6 de dano psíquico adicional ao alvo. O alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar na resistência, ele terá desvantagem nas jogadas de ataque e testes de habilidade e não poderá efetuar reações até o final do próximo turno dele.

Destruição Lancinante

1° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação bônus
Alcance: Pessoal
Componentes: V
Duração: Concentração, até 1 minuto

Da próxima vez que você atingir uma criatura com um ataque corpo-a-corpo com arma enquanto essa magia durar, sua arma flameja com intensas chamas brancas e o ataque causa 1d6 de dano de fogo extra ao alvo, fazendo-o incendiar pelas chamas. No início de cada turno dele, até a arma acabar, o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar na resistência, ele sofre 1d6 de dano de fogo. Se passar na resistência, a magia acaba. Se o alvo ou uma criatura a 1,5 metro dele usar uma ação para apagar as chamas ou se algum outro efeito extinguir as chamas (como submergir o alvo em água), a magia acaba.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, o dano extra inicial causado por esse ataque aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 1°.

Destruição Trovejante

1° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação bônus
Alcance: Pessoal
Componentes: V
Duração: Concentração, até 1 minuto

Da primeira vez que você atingir um ataque corpo-a-corpo com arma enquanto essa magia durar, sua arma é rodeada por trovões que são audíveis a até 90 metros de você e o ataque causa 2d6 de dano trovejante extra no alvo. Além disso, se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força ou será empurrado 3 metros para longe de você e cairá no chão.

Detectar o Bem e Mal

1° nível de adivinhação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Pela duração, você sabe se existe uma aberração, celestial, corruptor, elemental, fada ou morto-vivo, a até 9 metros de você, assim como onde a criatura está localizada. Similarmente, você sabe se existe um local ou objeto, a até 9 metros de você, que tenha sido consagrado ou profanado magicamente.

A magia pode penetrar a maioria das barreiras, mas é bloqueada por 30 centímetros de rocha, 2,5 centímetros de metal comum, uma fina camada de chumbo, ou 90 centímetros de madeira ou terra.

Detectar Magia

1° nível de adivinhação (ritual)
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Pela duração, você sente a presença de magia a até 9 metros de você. Se você sentir magia dessa forma, você pode usar sua ação para ver uma aura suave em volta de qualquer criatura ou objeto visível, na área que carrega magia, e você descobre a escolha de magia, se houver uma.

A magia pode penetrar a maioria das barreiras, mas é bloqueada por 30 centímetros de rocha, 2,5 centímetros de metal comum, uma fina camada de chumbo, ou 90 centímetros de madeira ou terra.

Detectar Pensamentos

2° nível de adivinhação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (um pedaço de cobre)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Pela duração, você pode ler os pensamentos de certas criaturas. Quando você conjura essa magia e, com sua

ação a cada turno até o fim da magia, você pode focar sua mente em qualquer criatura que você puder ver a até 9 metros de você. Se a criatura escolhida possuir Inteligência 3 ou inferior ou não falar nenhum tipo de idioma, a criatura não poderá ser afetada.

Você, inicialmente, descobre os pensamentos superficiais da criatura – o que está mais presente na sua mente no momento. Com uma ação, você pode tanto mudar sua atenção para os pensamentos de outra criatura, como tentar sondar mais profundamente na mente da mesma criatura. Se você resolver sondar profundamente, a criatura deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar, você ganha ciência do seu raciocínio (se possuir), seu estado emocional e algo que tome grande parte da sua mente (como algo que ele se preocupe, amores ou ódios). Se ele for bem sucedido, a magia termina. Em ambas situações, o alvo saberá que você está sondando a mente dele e, a não ser que você mude sua atenção para os pensamentos de outra criatura, a criatura pode usar a ação dela, no turno dela, para realizar um teste de Inteligência resistido por seu teste de Inteligência; se ela for bem sucedida, a magia termina.

Perguntas feitas diretamente para a criatura alvo, normalmente moldarão o curso dos seus pensamentos, portanto, essa magia é particularmente eficiente como parte de um interrogatório.

Você pode, também, usar essa magia para detectar a presença que criaturas pensantes que você não possa ver. Quando você conjura essa magia ou, com sua ação enquanto ela durar, você pode procurar por pensamentos a até 9 metros de você. A magia pode penetrar a maioria das barreiras, mas é bloqueada por 30 centímetros de rocha, 2,5 centímetros de metal comum, uma fina camada de chumbo, ou 90 centímetros de madeira ou terra. Você não pode detectar uma criatura com Inteligência 3 ou inferior ou uma que não fale qualquer idioma.

Uma vez que você tenha detectado a presença de uma criatura dessa forma, você pode ler os pensamentos dela pelo resto da duração, como descrito acima, mesmo que você não possa vê-la, mas ela ainda precisa estar dentro do alcance.

Detectar Veneno e Doença

1° nível de adivinhação (ritual)
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (uma folha de teixo)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Pela duração, você sente a presença e localização de venenos, criaturas venenosas e doenças a até 9 metros de você. Você também identifica o tipo de veneno, criatura venenosa ou doença em cada caso.

A magia pode penetrar a maioria das barreiras, mas é bloqueada por 30 centímetros de rocha, 2,5 centímetros de metal comum, uma fina camada de chumbo, ou 90 centímetros de madeira ou terra.

Dificultar Detecção

3° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um pouco de pó de diamante valendo 25 po polvilhado sobre o alvo, consumido pela magia)
Duração: 8 horas

Pela duração, você esconde um alvo que você tocar de magias de adivinhação. O alvo pode ser uma criatura voluntária, um local ou um objeto com não mais de 3 metros em qualquer dimensão. O alvo não pode ser alvo de magias de adivinhação ou percebido através de sensores mágicos de vidência.

Disco Flutuante de Tenser

1° nível de conjuração (ritual)
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (uma gota de mercúrio)
Duração: 1 hora

Essa magia cria um plano horizontal, circular de energia de 90 cm de diâmetro por 2,5 cm de espessura, que flutua 90 centímetros acima do chão em um espaço desocupado, à sua escolha, que você possa ver dentro do alcance. O disco permanece pela duração e pode suportar até 250 quilos. Se mais peso for colocado nele, a magia termina, e tudo em cima do disco cai no chão.

O disco é imóvel enquanto você estiver a até 6 metros dele. Se você se afastar a mais de 6 metros dele, o disco seguirá você, mantendo-se a 6 metros de você. Ele pode atravessar terreno irregular, subir ou descer escadas, encostas e similares, mas ele não pode atravessar mudanças de elevação de 3 metros ou mais. Por exemplo, o disco não pode atravessar um fosso de 3 metros de profundidade nem poderia sair de tal fosso se tivesse sido criado no fundo dele.

Se você se afastar mais de 30 metros do disco (tipicamente por ele não poder rodear um obstáculo para seguir você), a magia acaba.

Disfarçar-se

1° nível de ilusão
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: 1 hora

Você faz com que você mesmo – incluindo suas roupas, armadura, armas e outros pertences no seu personagem – pareça diferente até a magia acabar ou até você usar sua ação para dispensa-la. Você pode se parecer 30 centímetros mais baixo ou mais alto, e pode parecer magro, gordo ou entre ambos. Você não pode mudar o tipo do seu corpo, portanto, você deve adotar uma forma que tenha a mesma disposição básica de membros. No mais, a extensão da sua ilusão cabe a você.

As mudanças criadas por essa magia não conseguem se sustentar perante uma inspeção física. Por exemplo, se você usar essa magia para adicionar um chapéu ao seu visual, objetos que passarem pelo chapéu e qualquer um que tocá-lo não sentirá nada ou sentirá sua cabeça e cabelo. Se você usar essa magia para aparentar ser mais magro do que é, a mão de alguém que a erguer para tocar em você, irá esbarrar em você enquanto ainda está, aparentemente, está no ar.

Para perceber que você está disfarçado, uma criatura pode usar a ação dela para inspecionar sua aparência e deve ser bem sucedida em um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD da sua magia.

Dissipar Magia

3° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Escolha uma criatura, objeto ou efeito mágico dentro do alcance. Qualquer magia de 3° nível ou inferior no alvo,

termina. Para cada magia de 4° nível ou superior no alvo, realize um teste de habilidade usando sua habilidade de conjuração. A CD é igual a 10 + o nível da magia. Se obtiver sucesso, a magia termina.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4° nível ou superior, você dissipa automaticamente os efeitos de magias no alvo se o nível da magia for igual ou inferior ao nível do espaço de magia que você usar.

Dissipar o Bem e Mal

5° nível de abjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (água benta ou pó de prata e ferro)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Energia cintilante envolve e protege você de fadas, mortos-vivos e criaturas originarias além do Plano Material. Pela duração, celestiais, corruptores, elementais, fadas e mortos-vivos tem desvantagem nas jogadas de ataque contra você.

Você pode terminar a magia prematuramente usando uma das funções especiais a seguir.

Cancelar Encantamento. Com sua ação, você toca uma criatura que você possa alcançar que esteja enfeitiçada, amedrontada ou possuída por um celestial, corruptor, elemental, fada ou morto-vivo. A criatura tocada não estará mais enfeitiçada, amedrontada ou possuída por tais criaturas.

Demissão. Com sua ação, faça um ataque corpo-a-corpo com magia contra um celestial, corruptor, elemental, fada ou morto-vivo que você possa alcançar. Se atingir, você pode tentar guiar a criatura de volta ao seu plano natal. A criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Carisma ou será enviada de volta ao seu plano natal (se já não for aqui). Se elas não estiverem em seus planos de origem, mortos-vivos serão enviados para Umbra e fadas serão enviadas para Faéria.

Doença Plena

6° nível de necromancia

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você introduz uma doença virulenta em uma criatura que você puder ver, dentro do alcance. O alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar na resistência, ele sofre 14d6 de dano necrótico ou metade desse dano se obtiver sucesso na resistência. O dano não pode reduzir os pontos de vida do alvo abaixo de 1. Se o alvo falhar no teste de resistência, seu máximo de pontos de vida é reduzidos por 1 hora em uma quantidade igual ao dano necrótico causado. Qualquer efeito que remova uma doença permitirá que o máximo de pontos de vida do alvo volte ao normal antes do período indicado.

Dominar Besta

4° nível de encantamento

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você tenta seduzir uma besta que você possa ver dentro do alcance. Ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria ou ficará enfeitiçada por você pela duração. Se você ou criaturas amigáveis a você estiverem lutando com ela, ela terá vantagem no teste de resistência.

Enquanto a besta estiver enfeitiçada, você terá uma ligação telepática com ela, contanto que ambos estejam no mesmo plano de existência. Você pode usar essa ligação telepática para emitir comandos para a criatura enquanto você estiver consciente (não requer uma ação), aos quais ela obedece da melhor forma possível. Você pode especificar um curso de ação simples e genérico, como “Ataque aquela criatura”, “Corra até ali”, ou “Traga aquele objeto”. Se a criatura completar a ordem e não receber direções posteriores de você, ela se defenderá e se auto preservará da melhor forma que puder.

Você pode usar sua ação para tomar controle total e preciso do alvo. Até o final do seu próximo turno, a criatura realiza apenas as ações que você escolher e não faz nada que você não permita que ela faça. Durante esse período, você também pode fazer com que a criatura use uma reação, mas isso requer que você usa sua própria reação também.

Cada vez que o alvo sofrer dano, ele realiza um novo teste de resistência de Sabedoria contra a magia. Se obtiver sucesso no teste de resistência, a magia termina.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 5° nível, a duração será concentração, até 10 minutos. Quando você usar um espaço de magia de 6° nível, a duração será concentração, até 1 hora. Quando você usar um espaço de magia de 7° nível, a duração será concentração, até 8 horas.

Dominar Monstro

8° nível de encantamento

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 hora

Você tenta seduzir uma criatura que você possa ver dentro do alcance. Ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria ou ficará enfeitiçada por você pela duração. Se você ou criaturas amigáveis a você estiverem lutando com ela, ela terá vantagem no teste de resistência.

Enquanto a criatura estiver enfeitiçada, você terá uma ligação telepática com ela, contanto que ambos estejam no mesmo plano de existência. Você pode usar essa ligação telepática para emitir comandos para a criatura enquanto você estiver consciente (não requer uma ação), aos quais ela obedece da melhor forma possível. Você pode especificar um curso de ação simples e genérico, como “Ataque aquela criatura”, “Corra até ali”, ou “Traga aquele objeto”. Se a criatura completar a ordem e não receber direções posteriores de você, ela se defenderá e se auto preservará da melhor forma que puder.

Você pode usar sua ação para tomar controle total e preciso do alvo. Até o final do seu próximo turno, a criatura realiza apenas as ações que você escolher e não faz nada que você não permita que ela faça. Durante esse período, você também pode fazer com que a criatura use uma reação, mas isso requer que você usa sua própria reação também.

Cada vez que o alvo sofrer dano, ele realiza um novo teste de resistência de Sabedoria contra a magia. Se obtiver sucesso no teste de resistência, a magia termina.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 9° nível, a duração será concentração, até 8 horas.

Dominar Pessoa

5° nível de encantamento
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você tenta seduzir um humanoide que você possa ver dentro do alcance. Ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria ou ficará enfeitiçado por você pela duração. Se você ou criaturas amigáveis a você estiverem lutando com ele, ele terá vantagem no teste de resistência.

Enquanto o alvo estiver enfeitiçado, você terá uma ligação telepática com ela, contanto que ambos estejam no mesmo plano de existência. Você pode usar essa ligação telepática para emitir comandos para a criatura enquanto você estiver consciente (não requer uma ação), aos quais ela obedece da melhor forma possível. Você pode especificar um curso de ação simples e genérico, como "Ataque aquela criatura", "Corra até ali", ou "Traga aquele objeto". Se a criatura completar a ordem e não receber direções posteriores de você, ela se defenderá e se auto preservará da melhor forma que puder.

Você pode usar sua ação para tomar controle total e preciso do alvo. Até o final do seu próximo turno, a criatura realiza apenas as ações que você escolher e não faz nada que você não permita que ela faça. Durante esse período, você também pode fazer com que a criatura use uma reação, mas isso requer que você usa sua própria reação também.

Cada vez que o alvo sofrer dano, ele realiza um novo teste de resistência de Sabedoria contra a magia. Se obtiver sucesso no teste de resistência, a magia termina.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 6° nível, a duração será concentração, até 10 minutos. Quando você usar um espaço de magia de 7° nível, a duração será concentração, até 1 hora. Quando você usar um espaço de magia de 8° nível, a duração será concentração, até 8 horas.

Druidismo

Truque de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Sussurrando para os espíritos da natureza, você cria um dos seguintes efeitos, dentro do alcance:

- Você cria um efeito sensorial minúsculo e inofensivo que prevê como será o clima na sua localização pelas próximas 24 horas. O efeito deve se manifestar como um globo dourado para céu claro, uma nuvem para chuva, flocos de neve para nevasca e assim por diante. Esse efeito persiste por 1 rodada.
- Você faz uma flor florescer, uma semente brotar ou um folha amadurecer, instantaneamente.
- Você cria um efeito sensorial inofensivo instantâneo, como folhas caindo, um sopro de vento, o som de um pequeno animal ou o suave odor de um repolho. O efeito deve caber num cubo de 1,5 metro.
- Você, instantaneamente, acende ou apaga uma vela, tocha ou fogueira pequena.

Duelo Compelido

1° nível de encantamento
Tempo de Conjuração: 1 ação bônus
Alcance: 9 metros
Componentes: V
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você tenta compelir uma criatura a duelar com você. Uma criatura que você possa ver, dentro do alcance, deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar, a criatura é atraída por você, compelida pela sua exigência divina. Pela duração, ela tem desvantagem nas jogadas de ataque contra criaturas diferentes de você e deve realizar um teste de resistência de Sabedoria cada vez que tentar se mover para um espaço que esteja a mais de 9 metros de você; se ela passar no teste de resistência, essa magia não restringirá o movimento do alvo nesse turno.

A magia termina se você atacar qualquer outra criatura, se você conjurar uma magia que afete uma criatura hostil diferente do alvo, se uma criatura amigável a você causar dano ou conjurar uma magia nociva nele ou se você terminar seu turno a mais de 9 metros do alvo.

Encarnação Fantasmagórica

9° nível de ilusão
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Baseado nos mais profundos medos de um grupo de criaturas, você cria criaturas ilusórias nas mentes delas, visíveis apenas por elas. Cada criatura numa esfera com 9 metros de raio centrada num ponto, à sua escolha, dentro do alcance, deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar na resistência, uma criatura ficará amedrontada pela duração. A ilusão invoca os medos mais profundos da criatura, manifestando seus piores pesadelos como uma ameaça implacável. No final de cada turno da criatura amedrontada, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria ou sofrerá 4d10 de dano psíquico. Se obtiver sucesso na resistência, a magia termina para essa criatura.

Encontrar Armadilhas

2° nível de adivinhação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você sente a presença de qualquer armadilha dentro do alcance a qual você tenha linha de visão. Uma armadilha, para os propósitos dessa magia, inclui qualquer coisa que possa causar um efeito repentino ou inesperado em você, considerado nocivo ou indesejável, que foi especificamente planejado para ser por seu criador. Portanto, a magia sentirá a área afetada pela magia *alarme,* um *glifo de vigilância* ou uma armadilha mecânica de fosso, mas ela não revelará uma fragilidade natural no piso, um teto instável ou um sumidouro escondido.

Essa magia apenas revela que existe uma magia presente. Você não descobre a localização de cada armadilha, mas você também descobre a natureza genérica do perigo representando pela armadilha que você sentiu.

Encontrar o Caminho

6° nível de adivinhação
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: Pessoal

Componentes: V, S, M (um conjunto de ferramentas de adivinhação – como ossos, bastões de marfim, dentes ou runas esculpidas – no valor de 100 po e um objeto do lugar que você deseja encontrar)
Duração: Concentração, até 1 dia

Essa magia permite que você encontre a rota física mais curta e direta para um local especifico estático, que você seja familiar, no mesmo plano de existência. Se você denominar um destino em outro plano de existência, um local que se mova (como uma fortaleza andante) ou um destino que não seja especifico (como "o covil do dragão verde"), a magia falha.

Pela duração, contanto que você esteja no mesmo plano de existência do destino, você saberá o quão longe ele está e em que direção ele se encontra. Enquanto estiver viajando, sempre que você se deparar com uma escolha de trajetória no caminho, você automaticamente determina qual trajetória tem a rota mais curta e direta (mas não necessariamente a rota mais segura) para o destino.

Enfeitiçar Pessoa

1° nível de encantamento
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: 1 hora

Você tenta enfeitiçar um humanoide que você possa ver dentro do alcance. Ele deve realizar um teste de resistência de Sabedoria, e recebe vantagem nesse teste se você ou seus companheiros estiverem lutando com ele. Se ele falhar, ficará enfeitiçado por você até a magia acabar ou até você ou seus companheiros fizerem qualquer coisa nociva contra ele. A criatura enfeitiçada reconhece você como um conhecido amigável. Quando a magia acabar, a criatura saberá que foi enfeitiçada por você.

Em Níveis Superiores. Se você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, você pode afetar uma criatura adicional para cada nível do espaço acima do 1°. As criaturas devem estar a até 9 metros umas das outras quando você for afeta-las.

Enfraquecer Intelecto

8° nível de encantamento
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S, M (um punhado de barro, cristal, vidro ou esferas minerais)
Duração: Instantânea

Você ataca a mente de uma criatura que você possa ver, dentro do alcance, tentando despedaçar seu intelecto e personalidade. O alvo sofre 4d6 de dano psíquico e deve realizar um teste de resistência de Inteligência.

Se falhar na resistência, os valores de Inteligência e Carisma da criatura se tornam 1. A criatura não pode conjurar magias, ativar itens mágicos, compreender idiomas ou se comunicar de qualquer forma inteligível. A criatura pode, no entanto, identificar seus amigos, segui-los e, até mesmo, protege-los.

Ao final de cada 30 dias, a criatura pode repetir seu teste de resistência contra essa magia. Se ela obtiver sucesso no teste de resistência, a magia termina.

Essa magia também pode ser terminada através de *restauração maior, cura completa* ou *desejo*.

Enviar Mensagem

3° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Ilimitado
Componentes: V, S, M (um pequeno e fino pedaço de fio de cobre)
Duração: 1 rodada

Você envia uma mensagem curta, de vinte e cinco palavras ou menos, para uma criatura que seja familiar a você. A criatura ouve a mensagem na sua mente, reconhecendo que foi enviada por você, se ela te conhecer, e pode responder da mesma maneira, imediatamente. A magia permite que criaturas com valores de Inteligência de no mínimo 1, compreendam o sentido da sua mensagem.

Você pode enviar a mensagem através de qualquer distância e, até mesmo, para outro plano de existência, mas se o alvo estiver em um plano diferente do seu, existe 5 por cento de chance da mensagem não chegar.

Escrita Ilusória

1° nível de ilusão (ritual)
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: Toque
Componentes: S, M (uma tinta à base de chumbo valendo, no mínimo, 10 po, que é consumida pela magia)
Duração: 10 dias

Você escreve em um pergaminho, papel ou qualquer outro material adequado e tinge ele com uma poderosa ilusão que permanece pela duração.

Para você e para qualquer criatura que você designar quando você conjura essa magia, a escrita parece normal, escrita com a sua caligrafia e transmite qualquer que seja a mensagem que você desejava quando escreveu o texto. Para todos os outros, a escrita aparece como se tivesse sido escrita com uma caligrafia desconhecida ou mágica que é inteligível. Alternativamente, você pode fazer a escrita parecer uma mensagem totalmente diferente, escrita com uma caligrafia e idioma diferentes, apesar de o idioma precisar ser um que você conheça.

No caso da magia ser dissipada, tanto a escrita original quanto a ilusória desaparecem.

Uma criatura com visão verdadeira pode ler a mensagem escondida.

Escudo Arcano

1° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 reação, que você faz quando é atingido por um ataque ou alvo da magia mísseis mágicos
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: 1 rodada

Uma barreira de energia invisível aparece e protege você. Até o início do seu próximo turno, você recebe +5 de bônus na CA, incluindo contra o ataque que desencadeou a magia, e você não sofre dano de *mísseis mágicos*.

Escudo da Fé

1° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação bônus
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um pequeno pergaminho com alguns textos sagrados escritos nele)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Um campo cintilante aparece ao redor de uma criatura, à sua escolha, dentro do alcance, concedendo +2 de bônus na CA pela duração.

Escudo de Fogo
4° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (um pouco de fósforo ou um vaga-lume)
Duração: 10 minutos

Finas e discretas chamas rodeiam seu corpo pela duração, emitindo luz plena em 3 metros de raio e penumbra por mais 3 metros adicionais. Você pode terminar a magia prematuramente usando sua ação para dissipa-la.

As chamas lhe conferem um escudo quente ou um escudo frio, à sua escolha. O escudo quente lhe garante resistência a dano de frio e o escudo frio lhe concede resistência a dano de fogo.

Além disso, sempre que uma criatura a 1,5 metro de você atingir você com um ataque corpo-a-corpo, o escudo expele chamas. O atacante sofre 2d8 de dano de fogo do escudo quente ou 2d8 de dano de frio do escudo frio.

Escuridão
2° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, M (pelo de morcego e uma gota de piche ou pedaço de carvão)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Escuridão mágica se espalha a partir de um ponto, à sua escolha, dentro do alcance e preenche uma esfera de 4,5 metros de raio pela duração. A escuridão se estende, dobrando esquinas. Uma criatura com visão no escuro não pode ver através dessa escuridão e luz não-mágica não pode iluminar dentro dela.

Se o ponto que você escolheu for um objeto que você esteja segurando, ou um que não esteja sendo vestido ou carregado, a escuridão emanará do objeto e se moverá com ele. Cobrir completamente a fonte da escuridão com um objeto opaco, como uma vasilha ou um elmo, bloqueará a escuridão.

Se qualquer área dessa magia sobrepor uma área de luz criada por uma magia de 2° ou inferior, a magia que criou a luz será dissipada.

Esfera Congelante de Otiluke
6° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 90 metros
Componentes: V, S, M (uma pequena esfera de cristal)
Duração: Instantânea

Um globo frigido de energia gelada é arremessado das pontas dos seus dedos para um ponto, à sua escolha, dentro do alcance, onde ele explode numa esfera de 18 metros de raio. Cada criatura dentro da área deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar na resistência, uma criatura sofre 10d6 de dano de frio. Se obtiver sucesso na resistência, ela sofre metade desse dano.

Se o globo atingir um corpo de água ou liquido composto principalmente de água (não incluindo criaturas feitas de água), ele congela o líquido até uma profundidade de 15 centímetros numa área de 9 metros quadrados. Esse gelo dura por 1 minuto. Criaturas que estiverem nadando na superfície de água congelada estarão presas no gelo. Uma criatura presa pode usar sua ação para realizar um teste de Força contra a CD da magia para se libertar.

Você pode evitar de disparar o globo após completar a magia, se desejar. Um pequeno globo, do tamanho de uma pedra de funda, frio ao toque, aparece em sua mão. A qualquer momento, você ou uma criatura a quem você entregar o globo, pode arremessa-lo (a uma distância de 12 metros) ou atira-lo com uma funda (ao alcance normal da funda). Ele se despedaça no impacto, produzindo o mesmo efeito da conjuração normal da magia. Você pode, também, soltar o globo no chão sem despedaça-lo. Após 1 minuto, se o globo ainda não tiver se despedaçado, ele explode.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 7° nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 6°.

Esfera Flamejante
2° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um pouco de seco, uma pitada de enxofre e uma camada de pó de ferro)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma esfera de fogo, com 1,5 metro de diâmetro, aparece em um espaço desocupado, à sua escolha, dentro do alcance e permanece pela duração. Qualquer criatura que terminar seu turno a até 1,5 metro da esfera, deve realizar um teste de resistência de Destreza. A criatura sofre 2d6 de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Com uma ação bônus, você pode mover a esfera até 9 metros. Se você arremessar a esfera contra uma criatura, essa criatura deve realizar o teste de resistência contra o dano da esfera e a esfera para de se mover esse turno.

Quando você move a esfera, você pode direciona-la para barreira de até 1,5 metro de altura e ela salta sobre fossos de até 3 metros de distância. A esfera incendeia objetos inflamáveis que não estejam sendo vestidos ou carregados e emite luz plena a 6 metros de raio e penumbra por mais 6 metros adicionais.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3° nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 2°.

Esfera Resiliente de Otiluke
4° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (uma peça hemisférica de cristal transparente e uma peça hemisférica que combine de goma arábica)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma esfera de energia brilhante engloba uma criatura ou objeto de tamanho Grande ou menor, dentro do alcance. Uma criatura involuntária deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar na resistência, a criatura estará enclausurada pela duração.
Nada – nem objetos físicos, energia ou outros efeitos mágicos – pode passar através da barreira, para dentro ou para fora, apesar da criatura na esfera poder respirar lá dentro. A esfera é imune a todos os danos e a criatura ou objeto dentro não pode sofrer dano de ataques ou efeitos originados de fora, nem a criatura dentro da esfera, pode causar dano a nada fora dela.

A esfera não tem peso e é grande o suficiente apenas para conter a criatura ou objeto dentro. Uma criatura enclausurada pode usar sua ação para empurrar a parede da esfera e, assim, rolar a esfera a metade do deslocamento da criatura. Similarmente, o globo pode ser erguido e movido por outras criaturas.

A magia *desintegrar* lançada no globo o destruirá sem causar ferimentos a nada dentro dele.

Espada de Mordenkainen

7° nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (espada de platina em miniatura com cabo e pomo de cobre e zinco valendo, no mínimo, 250 po)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você cria um plano de energia em formato de espada que flutua dentro do alcance. Ela permanece pela duração.

Quando a espada aparece, você realiza um ataque com magia contra um alvo, à sua escolha, a 1,5 metro da espada. Se atingir, o alvo sofre 3d10 de dano de energia. Até a magia acabar, você pode usar uma ação bônus, em cada um dos seus turnos, para mover a espada até 6 metros para um local que você possa ver e repetir esse ataque contra o mesmo alvo ou um diferente.

Espíritos Guardiões

3° nível de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal (4,5 metros de raio)
Componentes: V, S, M (um símbolo sagrado)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você evoca espíritos para protege-lo. Eles flutuam a seu redor, a uma distância de 4,5 metros, pela duração. Se você for bom ou neutro, as formas espectrais deles aparenta ser angelical ou feérica (à sua escolha). Se você for mau, eles pareceram demoníacos.

Quando você conjura essa magia, você pode designar qualquer quantidade de criaturas que você possa ver para não serem afetadas por ela. O deslocamento de uma criatura afetada é reduzido à metade na área e, quando a criatura entrar na área pela primeira vez num turno ou começar seu turno nela, ela deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar na resistência, a criatura sofrerá 3d8 de dano radiante (se você for bom ou neutro) ou 3d8 de dano necrótico (se você for mau). Com um sucesso na resistência, a criatura sofre metade desse dano.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4° nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 3°.

Espirro Ácido

Truque de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você arremessa uma bolha de ácido. Escolha uma criatura dentro do alcance, ou escolha duas criaturas dentro do alcance que estejam a 1,5 metro uma da outra. Um alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Destreza ou sofrerá 1d6 de dano ácido.

O dano dessa magia aumenta em 1d6 quando você alcança o 5° nível (2d6), 11° nível (3d6) e 17° nível (4d6).

Esquentar Metal
2° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um pedaço de ferro e uma chama)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Escolha uma objeto manufaturado de metal, como uma arma de metal ou uma armadura pesada ou média de metal, que você possa ver dentro do alcance. Você faz com que o objeto brilhe vermelho-incandescente. Qualquer criatura em contato físico com o objeto sofrerá 2d8 de dano de fogo quando você conjurar a magia. Até a magia acabar, você pode usar uma ação bônus, em cada um dos seus turnos subsequentes, para causar esse dano novamente.

Se uma criatura estiver segurando ou vestindo o objeto e sofrer o dano dele, a criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição ou largará o objeto se ela puder. Se ela não largar o objeto, ela terá desvantagem em jogadas de ataque e testes de habilidade até o início do seu próximo turno.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3° nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 2°.

Estabilizar
Truque de necromancia
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você toca uma criatura viva que esteja com 0 pontos de vida. A criatura é estabilizada. Essa magia não afeta mortos-vivos ou constructos.

Explosão Solar
8° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S, M (fogo e um pedaço de pedra do sol)
Duração: Instantânea

Luz solar brilhante lampeja num raio de 18 metros, centrada num ponto, à sua escolha, dentro do alcance. Cada criatura nessa luz, deve realizar um teste de resistência de Constituição. Com uma falha na resistência, uma criatura sofrerá 12d6 de dano radiante e ficará cega por 1 minuto. Se obtiver sucesso na resistência, ela sofrerá metade desse dano e não ficará cega por essa magia. Mortos-vivos e limos tem desvantagem nos seus testes de resistência.

Uma criatura cega por essa magia faz outro teste de resistência de Constituição no final de cada um dos turnos dela. Se obtiver sucesso, ela não estará mais cega.

Essa magia dissipa qualquer escuridão na área dela que tenha sido criada por um magia.

Fabricar
4° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você converte matéria-prima em produtos do mesmo material. Por exemplo, você pode construir uma ponte de madeira usando um amontoado de árvores, uma corda de um pedaço de cânhamo e roupas usando linho ou lã.

Escolha matérias-primas que você possa ver, dentro do alcance. Você pode fabricar um objeto Grande ou menor (contido em 3 metros cúbicos ou em oito cubos de 1,5 metro conectados), tendo uma quantidade suficiente de matéria-prima. Se você estiver trabalhando com metal, pedra ou outra substância mineral, no entanto, o objeto fabricado não pode ser maior que Médio (contido em apenas 1,5 metro cúbico). A quantidade de objetos feitos por essa magia é proporcional com a quantidade de matéria-prima.

Criaturas ou itens mágicos não podem ser criados ou transmutados por essa magia. Você também não pode usá-la para criar itens que, geralmente, requerem um alto grau de perícia, como joalheria, armas, vidros ou armaduras, a não ser que você tenha proficiência com o tipo de ferramenta de artesanato usada para construir tais objetos.

Falar com Animais
1° nível de adivinhação (ritual)
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: 10 minutos

Você adquire a habilidade de compreender e se comunicar verbalmente com bestas, pela duração. O conhecimento e consciência de muitas bestas é limitado pela inteligência delas mas, no mínimo, as bestas poderão dar informações a você sobre os locais e monstros próximos, incluindo tudo que eles possam perceber ou tenham percebido no dia anterior. Você pode tentar persuadir uma besta a lhe prestar um favor, à critério do Mestre.

Falar com os Mortos
3° nível de necromancia
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 3 metros
Componentes: V, S, M (incenso aceso)
Duração: 10 minutos

Você concede o aspecto de vida e inteligência a um corpo, à sua escolha, dentro do alcance, permitindo que ele responda as perguntas que você fizer. O corpo ainda deve possuir uma boca e não pode ser um morto-vivo. A magia falha se o corpo já tiver sido alvo dessa magia nos últimos 10 dias.

Até a magia acabar, você pode fazer ao corpo até cinco perguntas. O corpo sabe apenas o que ele sabia em vida, incluindo o idioma que ele conhecia. As respostas normalmente são breves, enigmáticas ou repetitivas e o corpo não está sob nenhuma compulsão que o obrigue a oferecer respostas verdadeiras se você for hostil a ele ou se ele reconhecer você como um inimigo. Essa magia não traz a alma da criatura de volta ao corpo, apenas anima seu espírito. Portanto, o corpo não pode aprender novas informações, não compreende nada que tenha acontecido depois da sua morte e não pode especular sobre eventos futuros.

Falar com Plantas
1° nível de adivinhação (ritual)
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal (9 metros de raio)
Componentes: V, S
Duração: 10 minutos

Você imbui as plantas a até 9 metros de você com consciência e animação limitadas, dando-lhes a

habilidade de se comunicar com você e seguir seus comandos simples. Você pode perguntar as plantas sobre eventos na área da magia, acontecidos desde o dia anterior, recebendo informações sobre criaturas que passaram, clima e outras circunstâncias.

Você também pode tornar terreno difícil causado pelo crescimento de plantas (como arbustos e vegetação rasteira) em terreno normal, permanecendo assim pela duração. Ou você pode tornar terreno normal onde as plantas estiverem presentes, em terreno difícil, permanecendo assim pela duração, fazendo as vinhas e ramos atrasarem perseguidores, por exemplo.

As plantas podem ser capazes de realizar outras tarefas em seu favor, à critério do Mestre. A magia não permite que as plantas desenraizem-se e se movam, mas elas podem mover, livremente, seus ramos, galhos e caules.

Se uma criatura planta estiver na área, você pode se comunicar com ela se você partilhar um idioma em comum, mas você não recebe qualquer habilidade mágica para influencia-la.

Essa magia pode fazer as plantas criadas pela magia *constrição* soltarem uma criatura impedida.

Flecha Ácida de Melf

2° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (folha de ruibarbo em pó e o estômago de uma víbora)
Duração: Instantânea

Uma flecha esverdeada cintilante voa em direção de um alvo dentro do alcance e explode em um jato de ácido. Faça um ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo sofre 4d4 de dano de ácido imediatamente e 2d4 de dano de ácido no final do próximo turno dele. Se errar, a flecha salpica o alvo com ácido, causando metade do dano inicial e nenhum dano no final do próximo turno dele.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3° nível ou superior, o dano (tanto inicial quanto posterior) aumenta em 1d4 para cada nível do espaço acima do 2°.

Flecha Relampejante

3° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação bônus
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Da próxima vez que você realizar um ataque com uma arma à distância enquanto a magia durar, a munição da arma ou a própria arma, se ela for uma arma de arremesso, se transforma num relâmpago. Realize uma jogada de ataque normal. O alvo sofre 4d8 de dano elétrico se atingir ou metade desse dano se errar, ao invés do dano normal da arma.

Independentemente de você acertar ou errar, cada criatura a até 3 metros do alvo deve realizar um teste de resistência de Destreza. Cada uma dessas criaturas sofre 2d8 de dano elétrico se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso.

A munição ou arma então, volta a sua forma normal.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4° nível ou superior, o dano de ambos os efeitos da magia aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 3°.

Fogo das Fadas

1° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V
Duração: Concentração, até 1 minuto

Cada objeto num cubo de 6 metros dentro do alcance fica delineado com luz azul, verde ou violeta (à sua escolha). Qualquer criatura na área, quando a magia é conjurada, também fica delineada com luz, se falhar num teste de resistência de Destreza. Pela duração, os objetos e criaturas afetadas emitem penumbra num raio de 3 metros.

Qualquer jogada de ataque contra uma criatura afetada ou objeto tem vantagem, se o atacante puder ver o alvo e, a criatura afetada ou objeto não recebe benefício por estar invisível.

Fome de Hadar

3° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S, M (um tentáculo de polvo em conserva)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você abre um portal para a escuridão entre as estrelas, uma região infestada de horrores desconhecidos. Uma esfera de 6 metros de raio de negritude e frio severo aparece, centrada num ponto dentro do alcance, e permanece pela duração. Esse vazio está preenchido por uma cacofonia de sussurros suaves e barulhos de rangidos que podem ser ouvidos a até 9 metros. Nenhuma luz, mágica ou qualquer que seja, pode iluminar a área e as criaturas totalmente dentro da área estarão cegas.

O vazio cria uma dobra no tecido do espaço e a área é de terreno difícil. Qualquer criatura que começar seu turno na área sofre 2d6 de dano de frio. Qualquer criatura que terminar seu turno na área, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza ou sofrerá 2d6 de dano de ácido, à medida que tentáculos leitosos extraterrestres se esfregam contra ela.

Força Fantasmagórica

2° nível de ilusão
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um pouco de lã)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você constrói uma ilusão que se enraíza na mente de uma criatura que você possa ver, dentro do alcance. O alvo deve realizar um teste de resistência de Inteligência. Se falhar na resistência, você cria um objeto, criatura ou outro fenômeno visível – porém, fantasmagórico – à sua escolha, com não mais de 3 metros cúbicos e que será percebido apenas pelo alvo, pela duração. Essa magia não afeta mortos-vivos ou constructos.

O fantasma inclui som, temperatura e outros estímulos, também evidentes apenas para o alvo.

O alvo pode usar sua ação para examinar o fantasma com um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD da as magia. Se for bem sucedido, o alvo percebe que o fantasma é uma ilusão e a magia acaba.

Enquanto o alvo estiver sob efeito dessa magia, ele considerará o fantasma como sendo real. O alvo racionalizará quaisquer resultados ilógicos ao interagir com o fantasma. Por exemplo, um alvo tentado atravessar uma ponte fantasmagórica que atravesse um abismo, cairá quando pisar na ponte. Se o alvo sobreviver a queda,

ele ainda acreditará que a ponte existe e procurará outra explicação para a sua queda – ele foi puxado, ele escorregou ou um vento forte pode ter o jogado pra fora.

Um alvo afetado está tão convencido da realidade do fantasma que pode até mesmo sofrer dano da ilusão. Um fantasma criado para se parecer com uma criatura pode atacar o alvo. Similarmente, um fantasma criado para se parecer com fogo, um poço de ácido ou lava, podem queimar o alvo. A cada rodada, no seu turno, o fantasma pode causar 1d6 de dano psíquico no alvo, se ele estiver na área do fantasma ou a 1,5 metro dele, considerando que a ilusão é de uma criatura ou perigo que, logicamente, possa causar dano, como por atacar. O alvo entende o dano como sendo de um tipo apropriado para a ilusão.

Forjar Morte

3° nível de necromancia (ritual)
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma pitada de terra de cemitério)
Duração: 1 hora

Você toca uma criatura voluntária e a coloca em um estado catatônico que é indistinguível da morte.

Pela duração da magia, ou até você usar uma ação para tocar o alvo e dissipar a magia, o alvo aparenta estar morto para todas as inspeções externas e para magias usadas para determinar a condição do alvo. O alvo está cego e incapacitado e seu deslocamento cai para 0. O alvo tem resistência a todos os danos, exceto dano psíquico. Se o alvo estava doente ou envenenado quando você conjurou a magia, ou ficou doente ou envenenado durante o período em que estava sob efeito da magia, a doença e veneno não terá qualquer efeito até a magia terminar.

Forma Etérea

7° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: até 8 horas

Você dá um passo para dentro das fronteiras do Plano Etéreo, na área em que ele se sobrepõem com o seu plano atual. Você se mantem na Fronteira Etérea pela duração ou até você usar sua ação para dissipar a magia. Durante esse período, você pode se mover para qualquer direção. Se você se mover para cima ou para baixo, cada passo de deslocamento custa um passo extra. Você pode ver e ouvir o plano que você se originou, mas tudo parece cinzento e você não pode ver nada além de 18 metros de você.

Enquanto estiver no Plano Etéreo, você pode afetar e ser afetado apenas por criaturas nesse plano. As criaturas que não estiverem no Plano Etéreo não podem notar sua presença e não podem interagir com você, a menos que uma habilidade especial ou magia dê a elas a capacidade de fazê-lo.

Você ignora todos os objetos e efeitos que não estiverem no Plano Etéreo, permitindo que você se mova através de objetos que você perceba no plano de onde você veio.

Quando a magia acabar, você imediatamente retorna para o plano de onde você se originou, no lugar que você está ocupando atualmente. Se você estiver ocupando o mesmo espaço de um objeto sólido ou de uma criatura quando isso ocorrer, você é, imediatamente, desviado para o espaço desocupado mais próximo que você puder ocupar e sofre dano de energia igual a dez vezes a quantidade de quadrados de 1,5 metro que você foi movido.

Essa magia não tem efeito se você conjura-la enquanto estiver no Plano Etéreo ou um plano que não faça fronteira com ele, como um dos Planos Exteriores.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 8° nível ou superior, você pode afetar até três criaturas voluntária (incluindo você) para cada nível do espaço acima do 7°. As criaturas devem estar a até 3 metros de você quando você conjurar a magia.

Forma Gasosa

3° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um pouco de gaze e um pouco de fumaça)
Duração: Concentração, até 1 hora

Você transforma uma criatura voluntária que você tocar, junto com tudo que ela estiver vestindo e carregando, em uma nuvem nebulosa, pela duração. A magia termina se a criatura cair a 0 pontos de vida. Uma criatura incorpórea não pode ser afetada.

Enquanto estiver nessa forma, o único meio de movimentação do alvo é 3 metros de deslocamento de voo. O alvo pode entrar e ocupar o espaço de outra criatura. O alvo tem resistência a dano não-mágico e tem vantagem em testes de resistência de Força, Destreza e Constituição. O alvo pode passar através de pequenos buracos, aberturas estreitas e, até mesmo, meras rachaduras, embora ele trate líquidos como se fossem superfícies sólidas. O alvo não pode cair e se mantem flutuando no ar, mesmo se estiver atordoado ou incapacitado de alguma outra forma.

Enquanto estiver na forma de uma nuvem nebulosa, o alvo não pode falar ou manipular objetos e, quaisquer objetos que ele estava carregando ou segurando não pode ser derrubado, usado ou, de outra forma, interagido. O alvo não pode atacar ou conjurar magias.

Formas Animais

8° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 24 horas

Sua magia transforma você em bestas. Escolha qualquer quantidade de criaturas voluntárias que você possa ver, o alcance. Você muda cada alvo para a forma de uma besta Grande ou menor, com um nível de desafio de 4 ou inferior. Nos turnos subsequentes, você pode usar sua ação para mudar uma criatura afetada para uma nova forma.

A transformação permanece pela duração para cada alvo, ou até o alvo cair para 0 pontos de vida ou morrer. Você pode escolher uma forma diferente para cada alvo. As estatísticas de jogo do alvo são substituídas pelas estatísticas da besta escolhida, mas o alvo mantem sua tendência e valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma. O alvo adquire os pontos de vida da sua nova forma, e quando ele reverte para sua forma normal, ele volta aos pontos de vida que tinha antes de ser transformado. Se ele reverter como resultado de ter caído a 0 pontos de vida, todo dano excedente é recebido pela sua forma normal. Contanto que o dano excedente não reduza os pontos de vida da forma normal da criatura a 0, ela não cairá inconsciente. A criatura é limitada em suas ações pela natureza da sua nova forma e ela não pode falar nem conjurar magias.

O equipamento do alvo mescla-se a sua nova forma. O alvo não pode ativar, empunhar ou, de outra forma, se beneficiar de qualquer de seus equipamentos.

Glifo de Vigilância

3° nível de abjuração

Tempo de Conjuração: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (incenso e pó de diamante valendo, no mínimo, 200 po, consumidos pela magia)
Duração: Até ser dissipada ou ativada

Quando você conjura essa magia, você inscreve um glifo não necessariamente nocivo, tanto sobre uma superfície (como uma mesa ou uma secção de piso ou parede) quanto dentro de um objeto que possa ser fechado (como um livro, um pergaminho ou um baú de tesouro) para ocultar o glifo. O glifo pode cobrir uma área que não seja superior a 3 metros de diâmetro. Se a superfície ou objeto for movido mais de 3 metros de onde você conjurou essa magia, o glifo se quebra e a magia termina sem ser ativada.

O glifo é quase invisível e requer um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD da magia para ser encontrado.

Você define o que ativa o glifo quando você conjura a magia. Para glifos inscritos em uma superfície, os gatilhos mais típicos incluem tocar ou ficar sobre o glifo, remover outro objeto cobrindo o glifo, aproximar-se a uma certa distância do glifo ou manipular um objeto onde o glifo esteja inscrito. Para glifos inscritos dentro de objetos, os gatilhos mais comuns incluem abrir o objeto, aproximar-se a uma certa distância do objeto ou ver ou ler o glifo. Uma vez que o glifo seja ativado, a magia termina.

Você pode, posteriormente, aperfeiçoar o gatilho para que a magia se ative apenas sob certas circunstâncias ou de acordo com as características físicas (como altura ou peso), tipo de criatura (por exemplo, a proteção poderia ser definida para afetar aberrações ou drow) ou tendência. Você pode, também, definir condições para criaturas não ativarem o glifo, como aqueles que falarem determinada senha.

Quando você inscreve o glifo, escolha *runas explosivas* ou *glifo de magia*.

Runas Explosivas. Quando ativado, o glifo irrompe com energia mágica numa esfera com 6 metros de raio, centrada no glifo. A esfera se espalha, dobrando esquinas. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 5d8 de dano de ácido, elétrico, fogo, frio ou trovejante se falhar no teste de resistência (você escolhe o tipo quando cria o glifo) ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Glifo de Magia. Você pode armazenar uma magia preparada de 3° nível ou inferior no glifo ao conjura-la como parte da criação do glifo. A magia a ser armazenada não tem efeito imediato quando conjurada dessa forma. Quando o glifo for ativado, a magia armazenada é conjurada. Se a magia tiver um alvo, esse alvo será a criatura que ativou o glifo. Se a magia afetar uma área, a área será centrada na criatura. Se a magia invocar criaturas hostis ou criar objetos ou armadilhas nocivos, eles aparecerão o mais próximo possível do intruso e o atacarão. Se a magia precisar de concentração, ela dura o máximo possível da sua duração.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4° nível ou superior, o dano do glifo de *runas explosivas* aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 3°. Se você criar um *glifo de magia*, você pode armazenar qualquer magia do mesmo nível, ou inferior, do espaço que você usar para o *glifo de vigilância*.

Globo de Invulnerabilidade

6° nível de abjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal (3 metros de raio)
Componentes: V, S, M (uma perola de vidro ou cristal que se despedaça quando a magia termina)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma barreira imóvel, levemente cintilante, surge do nada num raio de 3 metros centrado em você e permanece pela duração.

Qualquer magia de 5° nível ou inferior conjurada de fora da barreira não poderá afetar as criaturas ou objetos dentro dela, mesmo que a magia seja conjurada usando um espaço de magia de nível superior. Tais magias podem ter como alvo criaturas e objetos dentro da barreira, mas a magia não produz nenhum efeito neles. Similarmente, a área dentro da barreira é excluída das áreas afetadas por tais magias.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 7° nível ou superior, a barreira bloqueia magias de um nível superior para cada nível do espaço acima do 6°.

Globos de Luz

Truque de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (um pouco de fósforo ou wychwood ou um inseto luminoso)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você cria até quatro luzes do tamanho de tochas dentro do alcance, fazendo-as parecerem tochas, lanternas ou esferas luminosas que flutuam no ar pela duração. Você também pode combinar as quatro luzes em uma forma luminosa, vagamente humanoide, de tamanho Médio. Qualquer que seja a forma que você escolher, cada luz produz penumbra num raio de 3 metros.

Com uma ação bônus, no seu turno, você pode mover as luzes, até 18 metros, para um novo local dentro do alcance. Uma luz deve estar a, pelo menos, 6 metros de outra luz criada por essa magia e uma luz some se exceder o alcance da magia.

Golpe Constritor

1° nível de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação bônus
Alcance: Pessoal
Componentes: V
Duração: Concentração, até 1 minuto

Da próxima vez que você atingir uma criatura com um ataque com arma, antes do final da magia, um emaranhado maciço de vinhas espinhentas aparecem no local do impacto e o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força ou ficará impedido pelas vinhas mágicas, até o fim da magia. Uma criatura Grande ou maior tem vantagem no seu teste de resistência. Se o alvo for bem sucedido na resistência, as vinhas murcharão.

Enquanto estiver impedido pela magia, um alvo sofre 1d6 de dano perfurante no início de cada um dos turnos dele. Uma criatura impedida pelas vinhas ou uma que possa tocar a criatura, pode usar sua ação para realizar um teste de Força contra a CD da magia. Num sucesso, o alvo é libertado.

Em Níveis Superiores. Se você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 1°.

Guardião da Fé

4° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V
Duração: 8 horas

Um guardião espectral Grande aparece e flutua, pela duração, em um espaço desocupado, à sua escolha, que você possa ver dentro do alcance. O guardião ocupa esse espaço e é indistinto, exceto por uma espada reluzente e um escudo brasonado com o símbolo da sua divindade.

Qualquer criatura hostil a você que se mover para um espaço a até 3 metros do guardião pela primeira vez em um turno, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza. A criatura sofre 20 de dano radiante se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso. O guardião desaparece após ter causado um total de 60 de dano.

Heroísmo

1° nível de encantamento
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma criatura voluntária que você tocar é imbuída com bravura. Até a magia acabar, a criatura é imune a ser amedrontada e ganha pontos de vida temporários igual ao seu modificador de habilidade de conjuração, no início de cada turno dela. Quando a magia acabar, o alvo perde qualquer ponto de vida temporário restante dessa magia.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, você pode afetar uma criatura adicional para cada nível do espaço acima do 1°.

Identificação

1° nível de adivinhação (ritual)
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma perola valendo, no mínimo, 100 po e uma pena de coruja)
Duração: Instantânea

Você escolhe um objeto que você deve tocar durante toda a conjuração da magia. Se ele for um item mágico ou algum outro objeto imbuído por magia, você descobre suas propriedades e como usá-lo, se exige sintonia para ser usado e quantas cargas ele tem, se aplicável. Você descobre se quaisquer magias estão afetando o item e quais eles são. Se o item foi criado por magia, você descobre que magia o criou.

Se você, ao invés, tocar uma criatura durante toda a conjuração, você descobre quais magias, se houver alguma, estão afetando-a atualmente.

Idiomas

3° nível de adivinhação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, M (uma pequena estátua de argila de um zigurate)
Duração: 1 hora

Essa magia garante a criatura que você tocar a habilidade de compreender e falar o idioma que ela ouvir. Além disso, quando o alvo fala, qualquer criatura que saiba, pelo menos, um idioma pode ouvir o alvo e compreender o que ele diz.

Ilusão Menor

Truque de ilusão
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, M (um pouco de lã)
Duração: 1 minuto

Você cria um som ou uma imagem de um objeto, dentro do alcance, que permanece pela duração. A ilusão também termina se você dissipa-la usando uma ação ou conjurar essa magia novamente.

Se você criar um som, seu volume pode variar entre um sussurro até um grito. Pode ser a sua voz, a voz de outrem, o rugido de um leão, batidas de tambor ou qualquer outro som que você quiser. O som permanece no mesmo volume durante toda duração ou você pode fazer sons distintos em momentos diferentes, antes da magia acabar.

Se você criar uma imagem de um objeto – como uma cadeira, pegadas de lama ou um pequeno baú – ela não pode ter mais de 1,5 metro cúbico. A imagem não pode produzir som, luz, cheiro ou qualquer outro efeito sensorial. Interação física com a imagem revelará que ela é uma ilusão, já que as coisas podem atravessa-la.

Se uma criatura usar sua ação para examinar a imagem, ela pode determinar que ela é uma ilusão se obtiver sucesso num teste de Inteligência (Investigação) contra a CD da magia. Se uma criatura discernir a ilusão como sendo isso, a ilusão se tornará suave para a criatura.

Ilusão Programada

6° nível de ilusão
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (um pouco de lã e pó de jade valendo, no mínimo, 25 po)
Duração: Até ser dissipada

Você cria uma ilusão de um objeto, uma criatura ou de algum outro fenômeno visível, dentro do alcance, que se ativa quando uma condição especifica ocorre. A ilusão é imperceptível até esse momento. Ela não pode ter mais de 9 metros cúbicos e você decide, quando conjura a magia, como a ilusão se comporta e quais sons ela faz. Essa performance roteirizada por durar até 5 minutos.

Quando a condição que você especificou ocorrer, a ilusão surge do nada e age da maneira que você descreveu. Uma vez que a ilusão tenha acabado de agir, ela desaparece e permanece dormente por 10 minutos. Após desse período, a ilusão pode se ativar novamente.

A condição de ativação pode ser tão genérica ou tão detalhada quando você quiser, apesar de ela precisar ser baseada em condições visuais ou audíveis que ocorram a até 9 metros da área. Por exemplo, você poderia criar uma ilusão, de si mesmo, que aparecerá e avisará a outros que tentarem abrir a porta com armadilha ou você pode programar a ilusão para se ativar apenas quando uma criatura disser a palavra ou frase correta.

Interação física com a imagem revelará ela como sendo uma ilusão, já que as coisas podem atravessa-la. Uma criatura que usar sua ação para examinar a imagem, pode determinar que ela é uma ilusão sendo bem sucedida num teste de Inteligência (Investigação) contra a CD da magia para desacredita-la. Se a criatura discernir a ilusão como ela é, a criatura poderá ver através da imagem e qualquer barulho que ela fizer soará oco para a criatura.

Imagem Maior
3° nível de ilusão
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (um pedaço de lã)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você cria uma imagem de um objeto, uma criatura ou algum outro fenômeno visível que não tenha mais de 6 metros cúbicos. A imagem aparece em um local que você possa ver, dentro do alcance e permanece pela duração. Ela parece completamente real, incluindo sons, cheiros e temperatura apropriados para a coisa retratada. Você não pode criar calo ou frio suficiente para causar dano, um som alto o suficiente para causar dano trovejante ou ensurdecer uma criatura ou um cheiro que poderia nausear uma criatura (como o fedor de um troglodita).

Enquanto você estiver dentro do alcance da ilusão, você pode usar sua ação pra fazer a imagem se mover para qualquer outro local dentro do alcance. À medida que a imagem muda de lugar, você pode alterar a aparência dela para que seu movimento pareça ser o natural para a imagem. Por exemplo, se você criar uma imagem de uma criatura e move-la, você pode alterar a imagem para que ela pareça estar andando. Similarmente, você pode fazer a ilusão emitir sons diferentes em momentos diferentes, sendo possível até mesmo manter uma conversa, por exemplo.

Interação física com a imagem, revelará que ela é uma ilusão, já que as coisas podem passar através dela. Uma criatura que usar sua ação para examinar a imagem, pode determinar que ela é uma ilusão com um teste de Inteligência (Investigação) bem sucedido contra a CD da magia. Se uma criatura discernir a ilusão como sendo isso, a criatura verá através da imagem e suas outras qualidades sensoriais se tornaram suaves para a criatura.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 6° nível ou superior, a magia irá durar até ser dissipada, sem necessitar da sua concentração.

Imagem Silenciosa
1° nível de ilusão
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um pouco de lã)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você cria a imagem de um objeto, criatura ou outro fenômeno visual que não tenha mais de 4,5 metros cúbicos. A imagem aparece num ponto, dentro do alcança, e permanece pela duração. A imagem é puramente visual; não é acompanhada por som, cheiro ou outros efeitos sensoriais.

Você pode usar sua ação para fazer a imagem se mover para qualquer ponto, dentro do alcance. À medida que a imagem muda de lugar, você pode alterar a aparência dela para que seu movimento pareça ser o natural para a imagem. Por exemplo, se você criar uma imagem de uma criatura e move-la, você pode alterar a imagem para que ela pareça estar andando.

Interação física com a imagem, revelará que ela é uma ilusão, já que as coisas podem passar através dela. Uma criatura que usar sua ação para examinar a imagem, pode determinar que ela é uma ilusão com um teste de Inteligência (Investigação) bem sucedido contra a CD da magia. Se uma criatura discernir a ilusão como sendo isso, a criatura poderá ver através da imagem.

Imobilizar Monstro
5° nível de encantamento
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S, M (uma pequena peça de ferro reta)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Escolha uma criatura que você possa ver, dentro do alcance. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria ou ficará paralisado pela duração. Essa magia não tem efeito em mortos-vivos. No final de cada um dos turnos dele, o alvo pode realizar outro teste de resistência de Sabedoria. Se obtiver sucesso, a magia termina no alvo.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 6° nível ou superior, você pode afetar uma criatura adicional para cada nível de magia acima do 5°. As criaturas devem estar a 9 metros entre si para serem afetadas.

Imobilizar Pessoa
2° nível de encantamento
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (uma pequena peça de ferro reta)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Escolha um humanoide que você possa ver, dentro do alcance. O alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria ou ficará paralisado pela duração. Essa magia não tem efeito em mortos-vivos. No final de cada um dos turnos dele, o alvo pode realizar outro teste de resistência de Sabedoria. Se obtiver sucesso, a magia termina no alvo.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3° nível ou superior, você pode afetar um humanoide adicional para cada nível de magia acima do 2°. Os humanoides devem estar a 9 metros entre si para serem afetados.

Infligir Ferimentos
1° nível de necromancia
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Faça um ataque corpo-a-corpo com magia contra uma criatura dentro do alcance. Se atingir, o alvo sofre 3d10 de dano necrótico.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível acima do 1°.

Inseto Gigante
4° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você transforma até dez centopeias, três aranhas, cinco vespas ou um escorpião, dentro do alcance, em versões gigantes das suas formas naturais, pela duração. Uma centopeia se torna uma centopeia gigante, uma aranha se torna uma aranha gigante, uma vespa se torna uma vespa gigante e um escorpião se torna um escorpião gigante.

Cada criatura obedece aos seus comando verbais e, em combate, elas agem no seu turno a cada rodada. O Mestre

possui as estatísticas dessas criaturas e determina suas ações e movimentação.

Uma criatura permanece no tamanho gigante pela duração, ou até cair a 0 pontos de vida ou até você usar sua ação para dissipar o efeito nela.

O Mestre pode permitir que você escolha alvos diferentes. Por exemplo, se você transformar uma abelha, sua versão gigante poderia ter as mesmas estatísticas da vespa gigante.

Inverter a Gravidade

7° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 30 metros
Componentes: V, S, M (um ímã e limalhas de ferro)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Essa magia inverte a gravidade num cilindro de 15 metros de raio por 30 metros de altura, centrado num ponto dentro do alcance. Todas as criaturas e objetos que não esteja, de alguma forma, presos ao solo na área, caem para cima e alcançam o topo da área, quando você conjura essa magia. Uma criatura pode fazer um teste de resistência de Destreza para se agarrar em algum objeto fixo que ela possa alcançar, assim, evitando a queda.

Se algum objeto sólido (como um teto) for encontrado durante essa queda, objetos e criaturas caindo atingem ele, exatamente como fariam durante uma queda normal. Se um objeto ou criatura alcançar o topo da área sem atingir nada, ele permanecerá lá, oscilando ligeiramente, pela duração

No final da duração, objetos e criaturas afetadas caem de volta para baixo.

Invisibilidade

2° nível de ilusão
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma pestana envolta em goma-arábica)
Duração: Concentração, até 1 hora

Uma criatura que você tocar, se torna invisível até a magia acabar. Qualquer coisa que o alvo esteja vestindo ou carregando fica invisível enquanto estiver de posse do alvo. A magia termina para o alvo caso ele ataque ou conjure uma magia.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3° nível ou superior, você pode afetar um alvo adicional para cada nível do espaço acima do 2°.

Invisibilidade Maior

4° nível de ilusão
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você ou uma criatura que você possa tocar, se torna invisível até a magia acabar. Qualquer coisa que o alvo estiver vestindo ou carregando fica invisível enquanto estiver de posse do alvo.

Invocação Instantânea de Drawmij

6° nível de conjuração (ritual)
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma safira no valor de 1.000 po)
Duração: Até ser dissipada

Você toca um objeto pesando 5 quilos ou menos com maior dimensão de 1,8 metro ou menos. A magia deixa uma marca invisível na sua superfície e grava invisivelmente o nome do item na safira que você usou como componente material. A cada vez que você conjurar essa magia, você deve usar uma safira diferente.

A qualquer momento, posteriormente, você pode usar sua ação para falar o nome do item e esmagar a safira. O item aparece instantaneamente em suas mãos, independentemente de distâncias físicas ou planares, e a magia termina.

Se outra criatura estiver segurando ou carregando o item, esmagar a safira não irá transportar o item até você, ao invés disso, você descobre quem é a criatura possuindo o objeto e onde, vagamente, a criatura está localizada no momento.

Dissipar magia ou um efeito similar aplicado com sucesso na safira, termina o efeito da magia.

Isolamento

7° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um composto de pós de diamante, esmeralda, rubi e safira valendo, no mínimo, 5.000 po, consumidos pela magia)
Duração: Até ser dissipada

Através dessa magia, uma criatura voluntária ou um objeto, pode ser escondido, seguro contra detecção pela duração. Quando você conjura essa magia e toca o alvo, ele fica invisível e não pode ser alvo de magias de adivinhação ou percebido através de sensores de vidência criados por magias de adivinhação.

Se o alvo for uma criatura, ela entra num estado de animação suspensa. O tempo para de fluir para ela e ela não envelhece.

Você pode determinar uma condição para que a magia termine prematuramente. A condição pode ser qualquer coisa, à sua escolha, mas deve ocorrer ou ser visível a até 1,5 quilômetro do alvo. Exemplos incluem "depois de 1.000 anos" ou "quando o tarrasque despertar". Essa magia também acaba se o alvo sofrer qualquer dano.

Labirinto

8° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você bane uma criatura que você possa ver, dentro do alcance, para um semiplano labiríntico. O alvo permanece lá pela duração ou até escapar do labirinto.

O alvo pode usar sua ação para tentar escapar. Quando o fizer, ele realiza um teste de Inteligência com CD 20. Se for bem sucedido, ele escapa e a magia termina (um minotauro ou um demônio goristro, obtém sucesso automaticamente).

Quando a magia termina, o alvo reaparece no espaço que ela estava ou, se o espaço estiver ocupado, no espaço desocupado mais próximo.

Lâmina Flamejante

2° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação bônus
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (folha de sumagre)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você evoca uma lâmina ardente em sua mão livre. A lâmina é similar em tamanho e formato a uma cimitarra e ela permanece pela duração. Se você soltar a lâmina, ela desaparece, mas você pode evocar a lâmina novamente com uma ação bônus.

Você pode usar sua ação para realizar ataques corpo-a-corpo com magia com a lâmina ardente. Se atingir, o alvo sofrerá 3d6 de dano de fogo.

A lâmina flamejante emite luz plena a 3 metros de raio e penumbra por mais 3 metros adicionais.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4° nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada dois níveis do espaço acima do 2°.

Lentidão

3° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (uma gota de melaço)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você altera o tempo ao redor de até seis criaturas, à sua escolha, num cubo de 12 metros, dentro do alcance. Cada criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria ou será afetada por essa magia pela duração.

O deslocamento de um alvo afetado é reduzido à metade, ele sofre –2 de penalidade na CA e nos testes de resistência de Destreza e não pode usar reações. No turno dele, ele pode usar ou uma ação ou uma ação bônus, mas não ambas. Independentemente das habilidades ou itens mágicos da criatura, ela não poderá realizar mais de um ataque corpo-a-corpo ou à distância durante o turno dela.

Se a criatura tentar conjurar uma magia com tempo de conjuração maior que 1 rodada, jogue um d20. Se cair 11 ou maior, a magia não surte efeito até o próximo turno da criatura e a criatura deve usar sua ação nesse turno para completar a magia. Se ela não puder, a magia é perdida.

Uma criatura afetada por essa magia faz outro teste de resistência de Sabedoria no final do turno dela. Se passar na resistência, o efeito acaba nela.

Leque Cromático

1° nível de ilusão
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal (cone de 4,5 metros)
Componentes: V, S, M (um punhado de pó ou areia nas cores vermelha, amarela e azul)
Duração: 1 rodada

Um feixe ofuscante de luzes coloridas ordenadas, surge da sua mão. Role 6d10; o total é a quantidade de pontos de vida de criaturas que essa magia pode afetar. As criaturas num cone de 4,5 metros, originado de você, são afetadas em ordem ascendente dos seus pontos de vida (ignorando criaturas inconsciente e que não podem ver).

Começando com as criaturas que tiverem menos pontos de vida, cada criatura afetada por essa magia ficará cega até o fim da magia. Subtraia os pontos de vida de cada criatura do total antes de considerar os pontos de vida da próxima criatura. Os pontos de vida de uma criatura devem ser iguais ou menores que o total restante para que essa criatura seja afetada

Em Níveis Superiores. Se você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, jogue 2d10 adicionais para cada nível do espaço acima do 1°.

Levitação

2° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (uma pequena presilha de couro ou um pedaço de fio dourado dobrado em forma de copo com uma haste longa em uma extremidade)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Uma criatura ou objeto, à sua escolha, que você possa ver, dentro do alcance, ergue-se verticalmente, até 6 metros e permanece suspenso lá pela duração. A magia pode levitar um alvo pesando até 250 quilos. Uma criatura involuntária que for bem sucedida num teste de resistência de Constituição não é afetada

O alvo pode se mover apenas ao puxar ou empurrar um objeto fixo ou superfície ao seu alcance (como um muro ou teto), permitindo que ele se mova como se estivesse escalando. Você pode mudar a altitude do alvo em até 6 metros em ambas as direções no seu turno. Se você for o alvo, você pode se mover para cima ou para baixo como parte do seu movimento. Do contrário, você precisa usar sua ação para mover o alvo, que deve permanecer dentro do alcance da magia.

Quando a magia acaba, o alvo flutua suavemente até o chão, se ele ainda estiver no ar.

Ligação Telepática de Rary

5° nível de adivinhação (ritual)
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (pedaços de cascas de ovos de dois tipos diferentes de criatura)
Duração: 1 hora

Você forja uma ligação telepática entre até oito criaturas voluntárias, à sua escolha, dentro do alcance, ligando psiquicamente cada criatura a todas as outras, pela duração. Criaturas com valores de Inteligência 2 ou menos não são afetadas por essa magia.

Até a magia acabar, os alvos podem se comunicar telepaticamente através do elo, independentemente de terem ou não um idioma em comum. A comunicação é possível a qualquer distância, apesar de não se estender a outros planos de existência.

Limpar a Mente

8° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: 24 horas

Até a magia acabar, uma criatura voluntária que você tocar fica imune a dano psíquico, a qualquer efeito que poderia sentir suas emoções ou ler seus pensamentos, a magias de adivinhação e a condição enfeitiçado. A magia pode até mesmo evitar a magia *desejo* e magias ou efeitos de poder similar usados para afetar a mente do alvo ou para adquirir informações sobre ele.

Localizar Animais ou Plantas

2° nível de adivinhação (ritual)
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (um pouco de pelo de um cão de caça)
Duração: Instantânea

Descreva ou nomeie um tipo especifico de besta ou planta. Concentre-se na voz da natureza ao seu redor, você

descobre a direção e distância da criatura ou planta mais próxima desse tipo dentro de 7,5 quilômetros, se houver alguma presente.

Localizar Criatura

4° nível de adivinhação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (um pouco de pelo de um cão de caça)
Duração: Concentração, até 1 hora

Descreva ou nomeie uma criatura que seja familiar a você. Você sente a direção da localização da criatura, contanto que a criatura esteja a até 300 metros de você. Se a criatura se mover, você saberá a direção do movimento dela.

A magia pode localizar uma criatura especifica que você conheça ou a criatura mais próxima de um tipo especifico (como um humano ou um unicórnio), desde que você já tenha visto tal criatura de perto – a até 9 metros – pelo menos uma vez. Se a criatura que você descreveu ou nomeou estiver em uma forma diferente, como se estiver sob efeito da magia *metamorfose*, essa magia não localizará a criatura.

Essa magia não pode localizar uma criatura se água corrente de, pelo menos 3 metros de largura, bloquear o caminho direito entre você e a criatura.

Localizar Objeto

2° nível de adivinhação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (um galho bifurcado)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Descreva ou nomeie um objeto que seja familiar a você. Você sente a direção da localização do objeto, contanto que o objeto esteja a até 300 metros de você. Se o objeto estiver em movimento, você saberá a direção do movimento dele.

A magia pode localizar um objeto especifico que você, desde que você já tenha o visto de perto – a até 9 metros – pelo menos uma vez. Alternativamente, a magia pode localizar o objeto de um tipo em particular mais próximo, como certo tipo de vestuário, joia, móvel, ferramenta ou arma.

Essa magia não pode localizar um objeto se qualquer espessura de chumbo, até mesmo uma folha fina, bloquear o caminho direto entre você e o objeto.

Loquacidade

8° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V
Duração: 1 hora

Até o fim da magia, quando você realizar um teste de Carisma, você pode substituir o número rolado por você por um 15. Além disso, não importa o que você diga, magias que determinam se você está dizendo a verdade indicarão que você está sendo sincero.

Lufada de Vento

2° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal (linha de 18 metros)
Componentes: V, S, M (uma semente de legume)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma linha de vento forte, com 18 metros de comprimento e 3 metros de largura, é soprada de você em uma direção, à sua escolha, pela duração da magia. Cada criatura que começar seu turno na linha, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força ou será empurrada 4,5 metros para trás, na direção seguida pela linha. Qualquer criatura na linha deve gastar 3 metros de movimentação para cada 1,5 metro que ela se mover enquanto se aproxima de você.

As lufadas dispersam gases ou vapores e apagam velas, tochas e chamas similares desprotegidas na área. Elas fazem com que chamas protegidas, como as de lanternas, vibrem descontroladamente e tenham 50 por cento de chance de serem extintas.

Com uma ação bônus, em cada um dos seus turnos, antes da magia acabar, você pode mudar a direção à qual a linha é soprada de você.

Luz

Truque de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, M (um vaga-lume ou musgo fosforescente)
Duração: 1 hora

Você toca um objeto que não tenha mais 3 metros em qualquer dimensão. Até a magia acabar, o objeto emite luz plena num raio de 6 metros e penumbra por 6 metros adicionais. Cobrir o objeto completamente com alguma coisa opaca bloqueará a luz. A magia termina se você conjura-la novamente ou dissipa-la com uma ação.

Se você tentar afetar um objeto segurado ou vestido por uma criatura hostil, a criatura deve ser bem sucedida num teste de Destreza para evitar a magia.

Luz do Dia

3° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: 1 hora

Uma esfera de luz, com 18 metros de raio, se espalha a partir de um ponto, à sua escolha, dentro do alcance. A esfera produz luz plena num raio de 18 metros e penumbra por 18 metros adicionais.

Se você escolher um ponto em um objeto que você esteja segurando, ou um que não esteja sendo vestido ou carregado, a luz brilha a partir do objeto e se move com ele. Cobrir completamente o objeto afetado com um objeto opaco, como uma vasilha ou um elmo, bloqueará a luz.

Se qualquer área dessa magia sobrepor uma área de escuridão criada por uma magia de 3° ou inferior, a magia que criou a escuridão será dissipada.

Malogro

4° nível de necromancia
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Energia necromântica inunda uma criatura, à sua escolha, que você possa ver dentro do alcance, drenando sua umidade e vitalidade. O alvo deve realizar um teste de resistência de Concentração. O alvo sofre 8d8 de dano necrótico se falhar no teste, ou metade desse dano se obtiver sucesso. Essa magia não surte efeito em mortos-vivos ou constructos.

Se você afetar uma criatura planta ou planta mágica, ela faz seu teste de resistência com desvantagem e a magia causa o máximo de dano a ela.

Se você afetar uma planta não-mágica que não seja uma criatura, como uma árvore ou arbusto, ele não faz um teste de resistência; ela simplesmente seca e morre.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 5° nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 4°.

Mansão Magnífica de Mordenkainen

7° nível de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 minuto

Alcance: 90 metros

Componentes: V, S, M (um portal em miniatura esculpido em marfim, um pedaço de mármore polido e uma pequena colher de prata, cada item valendo, no mínimo, 5 po)

Duração: 24 horas

Você conjura uma residência extradimensional, dentro do alcance, que permanece pela duração. Você escolhe onde sua única entrada é localizada. A entrada brilha discretamente e tem 1,5 metro de largura por 3 metros de altura. Você e qualquer criatura que você designou, quando conjurou a magia, pode entrar na residência extradimensional enquanto o portal permanecer aberto. Você pode abrir ou fechar o portal se estiver a até 9 metros dele. Enquanto estiver fechado, o portal é invisível.

Além do portal existe um magnifico salão com inúmeros aposentos. A atmosfera é limpa, fresca e morna.

Você pode criar qualquer projeto de piso que quiser, mas o espaço não pode exceder 50 cubos, cada cubo tendo 3 metros de cada lado. O local é mobiliado e decorado como você desejar. Ele contém comida suficiente para servir nove banquetes para até 100 pessoas. Uma equipe de 100 servos quase-transparentes atende todos que entrarem. Você decide a aparência visual dos servos e o vestuário deles. Eles são completamente obedientes as suas ordens. Cada servo pode realizar qualquer tarefa que um servo humano comum poderia fazer, mas eles não podem atacar ou realizar qualquer ação que poderia causar maleficio direto a outra criatura. Portanto, os servos podem buscar coisas, limpar, remendar, dobrar roupas, acender lareiras, servir comida, despejar vinho e assim por diante. Os servos podem ir a qualquer lugar na mansão, mas não podem deixa-la. Mobília e outros objetos criados por essa magia viram fumaça se forem removidos da mansão. Quando a magia acabar, qualquer criatura dentro do espaço extradimensional é expelida para o espaço vago mais próximo da entrada.

Manto do Cruzado

3° nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal

Componentes: V

Duração: Concentração, até 1 minuto

Poder sagrado irradia de você em uma aura de 9 metros de raio, despertando a audácia nas criaturas amigáveis. Até o final da magia, a aura se move, se mantendo centrada em você. Enquanto estiver na aura, cada criatura não-hostil (incluindo você) causa 1d4 de dano radiante extra quando atingir com ataques com arma.

Mão de Bigby

5° nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 36 metros

Componentes: V, S, M (uma casca de ovo e uma luva de couro de cobra)

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você cria uma mão Grande de energia cintilante e translucida em um espaço desocupado que você possa ver dentro do alcance. A mão permanece pela duração da magia e ela se move ao seu comando, imitando os movimentos da sua própria mão.

A mão é um objeto com CA 20 e pontos de vida igual ao seu máximo de pontos de vida. Se ela cair a 0 pontos de vida, a magia termina. Ela tem Força 26 (+8) e Destreza 10 (+0). A mão não preenche o espaço dela.

Quando você conjura essa magia você pode, com uma ação bônus, nos seus turnos subsequentes, mover a mão até 18 metros e então causar um dos seguintes efeitos com ela.

Mão Esmagadora. A mão tenta agarrar uma criatura Enorme ou menor a 1,5 metro dela. Você usa o valor de Força da mão para determinar o agarrão. Se o alvo for Médio ou menor, você terá vantagem no teste. Enquanto a mão estiver agarrando o alvo, você pode usar uma ação bônus para fazer a mão esmaga-lo. Quando o fizer, o alvo sofre dano de concussão igual a 2d6 + seu modificador de habilidade de conjuração.

Mão Interposta. A mão se interpõem entre você e uma criatura a sua escolha até você lhe dar um comando diferente. A mão se move para ficar entre você e o alvo, concedendo a você meia-cobertura contra o alvo. O alvo não pode se mover através do espaço da mão se o valor de Força dele for menor ou igual ao valor de Força da mão. Se o valor de Força dele for maior que o valor de Força da mão, o alvo pode se mover até você através do espaço da mão, mas aquele espaço será considerado terreno difícil para o alvo.

Mão Poderosa. A mão tenta empurrar uma criatura a 1,5 metro dela em uma direção a sua escolha. Realize um teste com a Força da mão, resistido por um teste de Força (Atletismo) do alvo. Se o alvo for Médio ou menor, você tem vantagem no teste. Se você for bem sucedido, a mão empurra o alvo até 1,5 metro mais uma quantidade de metros igual ao modificador da sua habilidade de conjuração multiplicado por 1,5. A mão se move com o alvo, permanecendo a 1,5 metro dele.

Punho Cerrado. A mão golpeia uma criatura ou objeto a 1,5 metro dela. Realize uma jogada de ataque corpo-a-corpo com magia para a mão usando suas estatísticas de jogo. Se atingir, o alvo sofre 4d8 de dano de energia.

Em Níveis Superiores. Se você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 6° nível ou superior, o dano da opção punho cerrado aumenta em 2d8 e o dano da mão esmagadora aumenta em 2d6 para cada nível do espaço acima do 5°.

Mãos Flamejantes

1° nível de evocação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal (cone de 4,5 metros)

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Enquanto você mantiver suas mãos com os polegares juntos e os dedos abertos, uma fino leque de chamas emerge das pontas dos seus dedos erguidos. Cada criatura num cone de 4,5 metros deve realizar um teste de

resistência de Destreza. Uma criatura sofre 3d6 de dano de fogo se falhar no teste, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

O fogo incendeia qualquer objeto inflamável na área que não esteja sendo vestido ou carregado.

Em Níveis Superiores. Se você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 1°.

Mãos Mágicas

Truque de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: 1 minuto

Uma mão espectral flutuante aparece num ponto, à sua escolha, dentro do alcance. A mão permanece pela duração ou até você dissipa-la com uma ação. A mão some se estiver a mais de 9 metros de você ou se você conjurar essa magia novamente.

Você pode usar sua ação para controlar a mão. Você pode usar a mão para manipular um objeto, abrir uma porta ou recipiente destrancado, guardar ou pegar um item de um recipiente aberto ou derramar o conteúdo de um frasco. Você pode mover a mão até 9 metros a cada vez que a usa.

A mão não pode atacar, ativar itens mágicos ou carregar mais de 5 quilos.

Marca da Punição

2° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação bônus
Alcance: Pessoal
Componentes: V
Duração: Concentração, até 1 minuto

Da próxima vez que você atingir uma criatura com um ataque com arma, antes do fim da magia, a arma cintilará com radiação astral quando você golpear. O ataque causa 2d6 de dano radiante extra ao alvo, que se torna visível, se estava invisível, e o alvo emite penumbra em um raio de 1,5 metro e não pode ficar invisível até a magia acabar.

Em Níveis Superiores. Se você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3° nível ou superior, o dano extra aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 2°.

Marca do Caçador

1° nível de adivinhação
Tempo de Conjuração: 1 ação bônus
Alcance: 27 metros
Componentes: V
Duração: Concentração, até 1 hora

Você escolhe uma criatura que possa ver, dentro do alcance e a marca misticamente como sua presa. Até a magia acabar, você causa 1d6 de dano extra ao alvo sempre que você o atingir com um ataque com arma e você tem vantagem em quaisquer testes de Sabedoria (Percepção) ou Sabedoria (Sobrevivência) feitos para encontrá-la. Se o alvo cair a 0 pontos de vida antes da magia acabar, você pode usar uma ação bônus, no seu turno subsequente para marcar uma nova criatura.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3° ou 4° nível, você poderá manter sua concentração na magia por até 8 horas. Quando você usar um espaço de magia de 5° nível ou superior, você poderá manter sua concentração na magia por até 24 horas.

Medo

3° nível de ilusão
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal (cone de 9 metros)
Componentes: V, S, M (uma pena branca ou o coração de uma galinha)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você projeta uma imagem fantasmagórica dos piores medos de uma criatura. Cada criatura num cone de 9 metros, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria ou largara o que quer que esteja segurando e ficará amedrontada pela duração.

Enquanto estiver amedrontada por essa magia, uma criatura deve usar a ação de Disparada e fugir de você pela rota mais curta disponível em cada um dos turnos dela, a não ser que não haja lugar para onde se mover. Se a criatura terminar o turno dela em um local onde ela não tenha linha de visão sua, a criatura pode realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se obtiver sucesso, a magia termina naquela criatura.

Mensageiro Animal

2° nível de encantamento (ritual)
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (um punhado de comida)
Duração: 24 horas

Através dessa magia, você usa um animal para entregar uma mensagem. Escolha uma besta Miúda que você possa ver dentro do alcance, como um esquilo, um gaio-azul ou um morcego. Você especifica um local, que você já deve ter visitado, e um remetente com uma descrição geral, como "um homem ou mulher vestido em um uniforme da guarda da cidade" ou "um anão ruivo vestindo um chapéu pontudo". Você também fala uma mensagem com até vinte e cindo palavras. A besta alvo viaja pela duração da magia para o local especifico, cobrindo 75 quilômetros em 24 horas para um mensageiro voador ou 37,5 quilômetros para outros animais.

Quando o mensageiro chegar, ele entrega sua mensagem para a criatura que você descreveu, repetindo o som da sua voz. O mensageiro fala apenas para uma criatura que tenha uma descrição compatível com a que ele recebeu. Se o mensageiro não alcançar o destino antes do fim da magia, a mensagem é perdida e a besta faz seu caminho de volta para onde você conjurou a magia.

Em Níveis Superiores. Se você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3° nível ou superior, a duração da magia aumenta em 48 horas para cada nível do espaço acima do 2°.

Mensagem

Truque de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (um pedaço curto de fio de cobre)
Duração: 1 rodada

Você aponta seu dedo para uma criatura dentro do alcance e sussurra uma mensagem. O alvo (e apenas ele) ouvi a mensagem e pode responder com um sussurro que apenas você pode ouvir.

Você pode conjurar essa magia através de objetos sólidos se você tiver familiaridade com o alvo. Silêncio mágico, 30 centímetros de rocha, 2,5 centímetros de metal comum, uma fina camada de chumbo, ou 90 centímetros de madeira ou terra bloqueiam a magia. A magia não precisa seguir uma linha reta e pode viajar livremente, dobrando esquinas ou através de aberturas.

Mesclar-se às Rochas

3° nível de transmutação (ritual)
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: 8 horas

Você entra em um objeto ou superfície rochoso, grande o suficiente para comportar seu corpo inteiro, mesclando-se, junto com todo o equipamento que você esteja carregando, com a rocha pela duração. Usando seu movimento, você entra na rocha num ponto que você possa tocar. Nada da sua presença ficará visível ou, de outra forma, detectável por sentidos não-mágicos.

Enquanto estiver imerso na rocha, você não pode ver o que está ocorrendo do lado de fora e, qualquer teste de Sabedoria (Percepção) que você fizer para ouvir os sons do lado de fora são feitos com desvantagem. Você continua consciente do tempo transcorrido e pode conjurar magias em você enquanto estiver imerso na rocha. Você pode usar seu movimento para sair da rocha onde você entrou, o que termina a magia. Do contrário, você não pode se mover.

Pequenos danos físicos a rocha não ferem você, mas destruição parcial ou uma mudança no formato (fazendo que você já não caiba mais dentro dela) expelirá você causando-lhe 6d6 de dano de concussão. A destruição completa da rocha (ou transmutação em uma substância diferente) expelirá você causando-lhe 50 de dano de concussão. Se você for expelido, você ficará caído no chão em um espaço desocupado perto de onde você entrou da primeira vez.

Metamorfose

4° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um casulo de lagarta)
Duração: Concentração, até 1 hora

Essa magia transforma uma criatura que você possa ver, dentro do alcance, em uma nova forma. Uma criatura involuntária deve realizar um teste de resistência de Sabedoria para evitar o efeito. Um metamorfo obtém sucesso automaticamente nesse teste de resistência.

A transformação permanece pela duração, ou até o alvo cair a 0 pontos de vida ou morrer. A nova forma pode ser qualquer besta a qual o nível de desafio seja igual ou menor que o do alvo (ou o nível do alvo, se ele não possuir um nível de desafio). As estatísticas de jogo do alvo, incluindo seus valores de habilidades mentais, são substituídas pelas estatísticas da besta escolhida. Ele mantem sua tendência e personalidade.

O alvo assume os pontos de vida da sua nova forma. Quando ele reverter a sua forma normal, a criatura retorna à quantidade de pontos de vida que ela tinha antes da transformação. Se ela reverter como resultado de ter caído a 0 pontos de vida, qualquer dano excedente é recebido pela sua forma normal. Contanto que o dano excedente não reduza os pontos de vida da forma normal da criatura a 0, ela não cairá inconsciente. Essa magia não pode afetar um alvo com 0 pontos de vida.

A criatura é limitada em suas ações pela natureza da sua nova forma e ela não pode falar, conjurar magias ou realizar qualquer outra ação que precise de mãos ou de vocalização.

O equipamento do alvo mescla-se a sua nova forma. O alvo não pode ativar, empunhar ou, de outra forma, se beneficiar de qualquer de seus equipamentos.

Metamorfose Verdadeira

9° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (uma gota de mercúrio, uma porção de goma arábica e um pouco de fumaça)
Duração: Concentração, até 1 hora

Escolha uma criatura ou objeto não-mágico que você possa ver, dentro do alcance. Você transforma a criatura em uma criatura diferente, a criatura em um objeto ou o objeto em uma criatura (o objeto não pode nem estar sendo vestido nem carregado por outra criatura). A transformação permanece pela duração ou até o alvo cair a 0 pontos de vida ou morrer. Se você se concentrar nessa magia por toda a duração, a transformação será permanente.

Metamorfos não são afetados por essa magia. Uma criatura involuntária pode realizar um teste de resistência de Sabedoria e, se for bem sucedida, não será afetada por essa magia.

Criatura em Criatura. Se você transformar uma criatura em outro tipo de criatura, a nova forma pode ser de qualquer tipo que você desejar, contanto que o nível de desafio seja igual ou menor que o do alvo (ou o nível dele, caso o alvo não possua nível de desafio). As estatísticas de jogo do alvo, incluindo seus valores de habilidades mentais, são substituídas pelas estatísticas da nova forma. Ele mantem sua tendência e personalidade.

O alvo assume os pontos de vida da sua nova forma e, quando ela reverter a sua forma normal, a criatura retorna à quantidade de pontos de vida que ela tinha antes da transformação. Se ela reverter como resultado de ter caído a 0 pontos de vida, qualquer dano excedente é recebido pela sua forma normal. Contanto que o dano excedente não reduza os pontos de vida da forma normal da criatura a 0, ela não cairá inconsciente. Essa magia não pode afetar um alvo com 0 pontos de vida.

A criatura é limitada em suas ações pela natureza da sua nova forma e ela não pode falar, conjurar magias ou realizar qualquer outra ação que precise de mãos ou de vocalização, a não ser que a nova forma seja capaz de tais ações.

O equipamento do alvo mescla-se a sua nova forma. O alvo não pode ativar, empunhar ou, de outra forma, se beneficiar de qualquer de seus equipamentos.

Objeto em Criatura. Você pode transformar um objeto em um tipo de criatura, contanto que o tamanho da criatura não seja maior que o tamanho do objeto e, o nível de desafio da criatura será 9 ou menor. A criatura é amigável a você e aos seus companheiros. Ela age em cada um dos seus turnos. Você decide qual ação ela realizará e como ela se move. O Mestre tem as estatísticas da criatura e resolve todas as ações e movimentos dela.

Se a magia se tornar permanente, você não terá mais controle sobre a criatura. Ele pode continuar amigável a você, dependendo da forma como você a tratou.

Criatura em Objeto. Se você transformar uma criatura em um objeto, ela se transformará, junto com tudo que estiver vestindo ou carregando, nessa forma. As estatísticas da criatura tornam-se as do objeto e a criatura não se lembrará do tempo que passou nessa forma, depois da magia acabar e ela retornar a sua forma normal.

Miragem

7° nível de ilusão
Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: Visão
Componentes: V, S
Duração: 10 dias

Você faz um terreno em uma área de até 1,5 quilômetro quadrados pareça, soe, cheire e, até, sinta com outro tipo de terreno natural. Os formatos gerais do terreno permanecem os mesmos, no entanto. Campos abertos ou uma estrada podem ser modificados para se assemelharem a um pântano, colina, fenda ou algum outro tipo de terreno difícil ou intransponível. Uma lagoa pode ser modificada para se parecer com um prado, um precipício com um declive suave ou um barranco pedregoso com uma estrada larga e lisa.

Similarmente, você pode alterar a aparência de estruturas ou adiciona-las onde nenhuma existia. A magia não disfarça, esconde ou adiciona criaturas.

A ilusão inclui elementos audíveis, visuais, táteis e olfativos, portanto, ela pode transformar solo limpo em terreno difícil (ou vice-versa) ou, de outra forma, impedir o movimento através da área. Qualquer porção de terreno ilusório (como uma rocha ou galho) que seja removida da área da magia desaparece imediatamente.

Criaturas com visão verdadeira podem ver através da ilusão a verdadeira forma do terreno; porém, todos os outros elementos da ilusão permanecem, então, mesmo que a criatura esteja ciente da presença da ilusão, ela ainda interage fisicamente com a ilusão.

Missão

5° nível de encantamento
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 18 metros
Componentes: V
Duração: 30 dias

Você impõe um comando mágico a uma criatura que você possa ver, dentro do alcance, forçando-a a fazer algum serviço ou reprimindo-a por alguma ação ou curso de atividade, como você decidir. Se a criatura puder compreender você, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria ou ficará enfeitiçada por você pela duração. Enquanto a criatura estiver enfeitiçada por você, ela sofrerá 5d6 de dano psíquico toda vez que ela agir de maneira diretamente contrária às suas instruções, mas não mais de uma vez por dia. Uma criatura que não puder compreender você não é afetada por essa magia.

Você pode emitir qualquer comando que escolher, exceto uma atividade que resulte em morte certa. Se você emitir um comando suicida, a magia termina.

Você pode terminar a magia prematuramente usando uma ação para dissipa-la. As magias *remover maldição, restauração maior* ou *desejo* também podem termina-la.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 7° ou 8° nível, a duração será 1 ano. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 9° nível, a magia dura até ser terminada por uma das magias mencionadas acima.

Mísseis Mágicos

1° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você cria três dardos brilhantes de energia mística. Cada dardo atinge uma criatura, à sua escolha, que você possa ver, dentro do alcance. Um dardo causa 1d4 + 1 de dano de energia ao alvo. Todos os dardos atingem simultaneamente e você pode direciona-los para atingir uma criatura ou várias.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, a magia cria um dardo adicional para cada nível do espaço acima do 1°.

Modificar Memória

5° nível de encantamento
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você tenta modelar as memórias de outra criatura. Uma criatura que você possa ver, deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se você estiver lutando com a criatura, ela terá vantagem no teste de resistência. Se falhar na resistência, o alvo fica enfeitiçado por você pela duração. O alvo enfeitiçado está incapacitado e não sabe o que está acontecendo seu redor, apesar de ainda poder ouvir você. Se ele sofrer qualquer dano ou for alvo de outra magia, essa magia acaba, e nenhuma das memórias do alvo é modificada.

Enquanto esse feitiço durar, você pode afetar a memória sobre um evento que o alvo participou nas últimas 24 horas e que não tenha durado mais de 10 minutos. Você pode, permanentemente, eliminar todas as memórias desse evento, permitir que o alvo relembre do evento com perfeita clareza e riqueza de detalhes, mudar sua memória sobre os detalhes do evento ou criar uma memória de outro evento qualquer.

Você deve falar ao alvo para descrever como sua memória é afetada e ele deve ser capaz de compreender seu idioma para que as memórias modificadas se enraízem. A mente dele preenche qualquer lacuna nos detalhes da sua descrição. Se a magia terminar antes de você ter finalizado a descrição das memórias modificadas, a memória da criatura não será alterada. Do contrário, as memórias modificadas tomam lugar quando a magia acabar.

Uma memória modificada não afeta, necessariamente, como uma criatura se comporta, particularmente se a memória contradiz as inclinações, tendência ou crenças naturais da criatura. Uma modificação ilógica na memória, como implantar uma memória de como a criatura gosta de se encharcar de ácido, é repudiada, talvez como um sonho ruim. O Mestre pode considerar uma modificação na memória muito absurda para afetar uma criatura de uma forma significativa.

Uma magia *remover maldição* ou *restauração maior*, conjurada no alvo, restaura a verdadeira memória da criatura.

Em Níveis Superiores. Se você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 6° nível ou superior, você pode alterar a memória do alvo de um evento que aconteceu a até 7 dias atrás (6° nível), 30 dias atrás (7° nível), 1 ano atrás (8° nível) ou em qualquer momento do passado da criatura (9° nível).

Moldar Rochas

4° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (barro mole, que deve ser trabalhado aproximadamente com a forma desejada para o objeto de pedra)
Duração: Instantânea

Você toca um objeto de pedra de tamanho Médio ou menor, ou uma seção de rocha com não mais de 1,5 metro em qualquer dimensão e modela-a em qualquer forma que sirva aos seus propósitos. Então, por exemplo, você poderia modelar uma pedra grande em uma arma, ídolo ou caixão, ou fazer uma pequena passagem através de um muro, contanto que o muro não tenha mais de 1,5 metro de espessura. Você poderia, também, modelar uma porta de pedra ou sua moldura para selar a porta. O objeto que você cria pode ter até duas dobradiças e um trinco, mas detalhes mecânicos mais complexos não são possíveis.

Montaria Fantasmagórica

3° nível de ilusão (ritual)
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: 1 hora

Uma criatura Grande, quase-real, similar a um cavalo, aparece no solo em um espaço desocupado, à sua escolha, dentro do alcance. Você decide a aparência da criatura, mas ela é equipada com sela, estribo e arreio. Qualquer equipamento criado por essa magia vira fumaça caso se afaste a mais de 3 metros da montaria.

Pela duração, você ou a criatura que você escolher, pode cavalgar a montaria. A criatura usa as estatísticas de um cavalo de montaria, exceto por seu deslocamento ser de 30 metros e poder viajar 15 quilômetros em uma hora, ou 20 quilômetros em um ritmo rápido. Quando a magia acaba, a montaria desaparece gradualmente, dando ao cavaleiro 1 minuto para desmontar. A magia acaba se você usar uma ação para dissipa-la ou se a montaria sofrer qualquer dano.

Mover Terra

6° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (uma lâmina de ferro e uma pequena sacola contendo uma mistura de solos – argila, barro e areia)
Duração: Concentração, até 2 horas

Escolha uma área de terreno não maior que 12 metros de lado, dentro do alcance. Você pode remodelar terra, areia ou barro na área da maneira que quiser, pera duração. Você pode erguer ou abaixar a elevação da área, criar ou preencher valas, levantar ou deitar um muro ou formar uma coluna. A extensão de tais mudanças não pode exceder metade da maior dimensão da área. Portanto, se você afetar um quadrado de 12 metros, você poderá criar um pilar de até 6 metros de altura, erguer ou abaixar a elevação do quadrado em até 6 metros ou cavar uma vala de até 6 metros de profundidade e assim por diante. Leva 10 minutos para completar essas modificações.

Ao final de cada 10 minutos que você gastar se concentrando nessa magia, você pode escolher uma nova área de terreno para afetar.

Devido às transformações no terreno ocorrerem lentamente, as criaturas na área normalmente não podem ficar presas ou sofrer dano pela movimentação do solo.

Essa magia pode manipular rocha natural ou construções de pedra. Pedra e estruturas deslocam-se para acomodar o novo terreno. Se a forma pela qual você modela o terreno poderia tornar uma estrutura instável, ela poderá desmoronar.

Similarmente, essa magia não afeta diretamente o crescimento da vegetação. A terra movida carrega quaisquer plantas no caminho junto com ela.

Movimentação Livre
4° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma fita de couro, enrolada no braço ou apêndice similar)
Duração: 1 hora

Você toca uma criatura voluntária. Pela duração, os movimentos do alvo não são afetados por terreno difícil e magias e outros efeitos mágicos também não podem reduzir o deslocamento do alvo ou fazer com que o alvo fique paralisado ou impedido.

O alvo também pode gastar 1,5 metro de deslocamento para escapar, automaticamente, de impedimentos não-mágicos, como algemas ou o agarrão de uma criatura. Finalmente, estar submerso não impõe penalidades no deslocamento ou ataques do alvo.

Muralha de Energia
5° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (um pouco de pó feito de uma gema transparente esmagada)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Uma muralha invisível de energia aparece do nada num ponto, à sua escolha, dentro do alcance. A muralha aparece em qualquer orientação que você escolher, como uma barreira horizontal ou vertical ou em uma angulação. Ela pode estar flutuando no ar ou apoiada em uma superfície sólida. Você pode molda-la em uma cúpula hemisférica ou uma esfera com um raio de até dez painéis de 3 metros por 3 metros. Cada painel deve ser contíguo com outro painel. Em qualquer formato, a muralha terá 0,6 centímetros de espessura. Ela permanece pela duração. Se a muralha passar pelo espaço ocupado por uma criatura quando ela surgir, a criatura será empurrada para um dos lados da muralha (você escolhe qual lado).

Nada pode passar fisicamente através da muralha. Ela é imune a todos os danos e não pode ser dissipada por *dissipar magia*. A magia *desintegrar* destrói a muralha instantaneamente, no entanto. A muralha também se estende ao Plano Etéreo, bloqueando a viagem etérea através dela.

Muralha de Espinhos
6° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (um punhado de espinhos)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você cria uma muralha de arbustos robustos, flexíveis, emaranhados e eriçados com espinhos pontudos. A muralha aparece, dentro do alcance, em uma superfície sólida e permanece pela duração. Você escolher fazer a muralha com até 18 metros de comprimento, 3 metros de altura e 1,5 metro de espessura ou um círculo com 6 metros de diâmetro e até 6 metros de altura com 1,5 metro de espessura. A muralha bloqueia a visão.

Quando a muralha aparece, cada criatura dentro da área deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar na resistência, uma criatura sofrerá 7d8 de dano perfurante ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Uma criatura pode se mover através da muralha, embora lentamente e dolorosamente. Para cada 1,5 metro que a criatura atravesse da muralha, ela deve gastar 6 metros de movimento. Além disso, a primeira vez que a criatura entrar na muralha num turno ou termina o turno nela, ela deve fazer um teste de resistência de Destreza. Ela sofre 7d8 de dano cortante se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 7° nível ou superior, ambos os tipos de dano aumentam em 1d8 para cada nível do espaço acima do 6°.

Muralha de Fogo
4° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (um pequeno pedaço de fósforo)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você cria uma muralha de fogo numa superfície sólida dentro do alcance. Você pode fazer uma muralha de até 18 metros de comprimento, 6 metros de altura e 30 centímetros de espessura ou uma muralha anelar de até 6 metros de diâmetro, 6 metros de altura e 30 centímetros de espessura. A muralha é opaca e permanece pela duração.

Quando a muralha aparece, cada criatura dentro da área dela deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar na resistência, uma criatura sofrerá 5d8 de dano, ou metade desse dano se passar na resistência.

Um lado da muralha, escolhido por você no momento da conjuração da magia, causa 5d8 de dano de fogo a cada criatura que terminar o turno dela a até 3 metros desse lado ou dentro da muralha. Uma criatura sofre o mesmo dano quando entra na muralha pela primeira vez num turno ou termina seu turno nela. O outro lado da muralha não causa dano algum.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 5° nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 4°.

Muralha de Gelo
6° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (um pequeno pedaço de quartzo)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você cria uma muralha de gelo numa superfície sólida dentro do alcance. Você pode molda-la em uma cúpula hemisférica ou uma esfera com um raio de até dez painéis de 3 metros por 3 metros. Cada painel deve ser contíguo com outro painel. Em qualquer formato, a muralha terá 0,6 centímetros de espessura. Ela permanece pela duração.

Se a muralha passar pelo espaço ocupado por uma criatura quando ela surgir, a criatura na área será empurrada para um dos lados da muralha (você escolhe qual lado) e deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar na resistência, a criatura sofrerá 10d6 de dano de frio ou metade desse dano se passar na resistência.

A muralha é um objeto que pode ser danificado e então, partido. Ela tem CA 12, 30 pontos de vida por seção de 3 metros e é vulnerável a dano de fogo. Reduzir os pontos de vida de uma seção de 3 metros da muralha a 0 destruirá essa seção, deixando para trás uma camada de ar gelado no espaço ocupado pela muralha. Uma criatura que atravesse a camada de ar gelado pela primeira vez num turno, deve realizar um teste de

resistência de Constituição. Essa criatura sofrerá 5d6 de dano de frio se fracassar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 7° nível ou superior, o dano causado quando ela aparece aumenta em 2d6 e o dano por atravessar através da camada de ar gelado aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 6°.

Muralha de Pedra

5° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (um pequeno bloco de granito)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Uma muralha não-mágica de rocha sólida surge do nada num ponto, à sua escolha, dentro do alcance. A muralha tem 15 centímetros de espessura e é composta por dez painéis de 3 metros por 3 metros. Cada painel deve ser contíguo com, pelo menos, outro painel. Alternativamente, você pode criar painéis de 3 metros por 6 metros com apenas 7,5 centímetros de espessura.

Se a muralha passar pelo espaço ocupado por uma criatura quando ela surgir, a criatura será empurrada para um dos lados da muralha (você escolhe qual lado). Se a criatura fosse ser rodeada por todos os lados da muralha (ou pela muralha e outra superfície sólida), a criatura pode realizar um teste de resistência de Destreza. Se obtiver sucesso, ela pode usar sua reação para se mover até seu deslocamento, assim não ficando mais cercada pela muralha.

A muralha pode ter qualquer formato que você desejar, no entanto, ela não pode ocupar o mesmo espaço de uma criatura ou objeto. A muralha não precisa ser vertical ou se apoiar em qualquer fundação estável. Ela deve, no entanto, se fundir e estar solidamente suportada por rocha existente. Então, você pode usar essa magia para criar uma ponte sobre um abismo ou criar uma rampa.

Se você criar um vão com mais de 6 metros de comprimento, você deve reduzir o tamanho de cada painel à metade para criar suportes. Você pode moldar grosseiramente a parede para criar merlões, ameias e assim por diante.

A muralha é um objeto feito de pedra que pode ser danificado e então, partido. Cada painel tem CA 15 e 30 pontos de vida para cada 2,5 centímetros de espessura. Reduzir os pontos de vida de um painel a 0, o destruirá e pode fazer painéis conectados desmoronarem, à critério do Mestre.

Se você mantiver sua concentração nessa magia por toda a duração, a muralha se tornará permanente e não poderá ser dissipada. Do contrário, a muralha desaparece quando a magia acabar.

Muralha de Vento

3° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (um leque minúsculo e uma pena de origem exótica)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma muralha de ventos fortes ergue-se do chão num ponto, à sua escolha, dentro do alcance. Você pode fazer a muralha ter até 15 metros de comprimento, 4,5 metros de altura e 30 centímetros de espessura. Você pode moldar a muralha em qualquer forma que desejar, contanto que ela faça um caminho contínuo pelo solo. A muralha permanece pela duração.

Quando a muralha aparece, cada criatura dentro da área dela deve realizar um teste de resistência de Força. Uma criatura sofre 3d8 de dano de concussão se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Os ventos fortes mantem névoa, fumaça e outros gases afastados. Criaturas ou objetos voadores Pequenos ou menores, não podem atravessar a muralha. Materiais leves e soltos trazidos para a muralha são arremessados para cima. Flechas, virotes e outros projéteis ordinários disparados contra alvos além da muralha são defletidos para cima e erram automaticamente. (Pedras arremessadas por gigantes ou armas de cerco e projéteis similares, não são afetados.) As criaturas em forma gasosa não podem atravessa-la.

Muralha Prismática

9° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: 10 minutos

Uma plano cintilante multicolorido de luzes forma uma parece vertical opaca – de até 27 metros de comprimento, 9 metros de altura e 2,5 centímetros de espessura – centrada num ponto que você possa ver, dentro do alcance. Alternativamente, você pode moldar a muralha numa esfera de 9 metros de diâmetro centrada num ponto, à sua escolha, dentro do alcance. A muralha permanece no lugar pela duração. Se você posicionar a muralha de forma que ela passaria através do espaço ocupado por uma criatura, a magia falha e sua ação e o espaço de magia são desperdiçados.

A muralha emite luz plena num raio de 30 metros e penumbra por 30 metros adicionais. Você e as criaturas designadas, no momento que você conjurou a magia, podem passar através e permanecer perto da muralha sem se ferirem. Se outra criatura que puder ver a muralha se aproximar mais de 6 metros dela ou começar seu turno lá, a criatura deve realizar um teste de resistência de Constituição ou ficará cega por 1 minuto.

A muralha consiste em sete camadas, cada uma de uma cor diferente. Quando uma criatura tenta tocar ou passar através da muralha, ela atravessa uma camada de cada vez, até atravessar todas as camadas da muralha. À medida que ela passa ou toca cada camada, a criatura realiza um teste de resistência de Destreza ou será afetada pelas propriedades daquela camada, como descrito abaixo.

A muralha pode ser destruída, também, uma camada por vez, em ordem de vermelho à violeta, pelos meios especificados em cada camada. Quando uma camada é destruída, ela permanece assim pela duração da magia. Um *campo antimagia* não produz efeito em uma *muralha prismática*.

1. Vermelho. O alvo sofre 10d6 de dano de fogo se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso. Enquanto essa camada estiver no lugar, ataques à distância não-mágicos não podem atravessar a muralha. A camada pode ser destruída causando, pelo menos, 25 de dano de frio a ela.

2. Laranja. O alvo sofre 10d6 de dano de ácido se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso. Enquanto essa camada estiver no lugar, ataques à distância mágicos não podem atravessar a muralha. A camada pode ser destruída por um vento forte.

3. Amarelo. O alvo sofre 10d6 de dano elétrico se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso. A camada pode ser destruída causando, pelo menos, 60 de dano de energia a ela.

4. Verde. O alvo sofre 10d6 de dano de veneno se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso. A magia *criar passagem* ou outra magia de nível igual ou superior que possam abrir um portal em uma superfície sólida, destroem essa camada.

5. Azul. O alvo sofre 10d6 de dano de frio se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso. A camada pode ser destruída causando, pelo menos, 25 de dano de fogo a ela.

6. Anil. Se falhar na resistência, o alvo ficará impedido. Ele deve então, fazer um teste de resistência de Constituição ao final de cada um dos turnos dele. Se obtiver sucesso três vezes, a magia termina. Se falhar na resistência três vezes, ela se torna pedra é afetada pela condição petrificado. Os sucessos e falhas não precisam ser consecutivos; anote ambos os resultados até o alvo acumular três de mesmo tipo.

Enquanto essa camada estiver no lugar, magias não podem ser conjuradas através da muralha. A camada pode ser destruída por luz plena emitida pela magia *luz do dia* ou uma magia similar de nível equivalente ou superior.

7. Violeta. Se falhar na resistência, o alvo ficará cego. Ele deve realizar um teste de resistência de Sabedoria no início do seu próximo turno. Um sucesso na resistência acaba com a cegueira. Se falhar na resistência, a criatura é transportada para outro plano de existência, escolhido pelo Mestre, e não estará mais cego. (Tipicamente, uma criatura que esteja em um plano que não seja o seu plano natal é banida para lá, enquanto que outras criaturas geralmente são enviadas para os Planos Astral ou Etéreo.) Essa camada é destruída pela magia *dissipar magia* ou por uma magia similar de nível equivalente ou superior que possa acabar com magias e efeitos mágicos.

Nevasca

3° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S, M (um punhado de poeira e algumas gotas de água)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Até a magia acabar, uma chuva congelante e neve caem num cilindro de 6 metros de altura por 12 metros de raio, centrado num ponto, à sua escolha, dentro do alcance. A área é de escuridão densa e, chamas expostas na área são extintas.

O solo na área é coberto por gelo escorregadio, tornando-o terreno difícil. Quando uma criatura entrar na área da magia pela primeira vez num turno ou começar seu turno nela, ela deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar, cairá no chão.

Se um, criatura estiver se concentrando na área da magia, a criatura deve realizar um teste de resistência de Constituição contra a CD da magia, ou perderá a concentração.

Névoa Fétida

3° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S, M (um ovo podre ou várias folhas de repolho)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você cria uma esfera, de 6 metros de raio, de gás amarelado nauseante, centrada num ponto dentro do alcance. A névoa se espalha, dobrando esquinas, e sua área é de escuridão densa. A névoa perdura no ar pela duração.

Cada criatura que estiver completamente dentro da névoa no início do seu turno deve realizar um teste de resistência de Constituição contra veneno. Se falhar na resistência, a criatura gastará sua ação nesse turno tentando vomitar e cambaleando.

Um vento moderado (pelo menos 15 quilômetros por hora) dispersará a névoa depois de 4 rodadas. Um vento forte (pelo menos 30 quilômetros por hora) dispersará a névoa após 1 rodada.

Névoa Mortal

5° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você cria uma esfera de nevoeiro venenoso de cor amarelo-esverdeado, com 6 metros de raio, centrado em um ponto, à sua escolha, dentro do alcance. O nevoeiro se espalha, dobrando esquinas. Ele permanece pela duração ou até um vento forte dispersar o nevoeiro, terminando a magia. Sua área é de escuridão densa.

Quando uma criatura entra na área da magia pela primeira vez no turno dela ou começa seu turno lá, essa criatura deve realizar um teste de resistência de Constituição. A criatura sofre 5d8 de dano de veneno, ou metade desse dano, se passar no teste. As criaturas serão afetadas mesmo se prenderem a respiração ou não precisarem respirar.

O nevoeiro se afasta 3 metros de você no começo de cada um dos seus turnos, deslizando pela superfície do solo. Os vapores são mais pesados que o ar, mantendo-se nos níveis mais baixos do terreno, até mesmo caindo em aberturas.

Em Níveis Superiores. Se você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 6° nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 5°.

Névoa Obscurecente

1° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 hora

Você cria uma esfera de 6 metros de raio de névoa, centrada num ponto, dentro do alcance. A esfera se espalha, dobrando esquinas, e a área dela é de escuridão densa. Ela permanece pela duração ou até um vento moderado ou mais rápido (pelo menos 15 quilômetros por hora) dispersa-la.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, o raio da névoa aumenta em 6 metros para cada nível do espaço acima do 1°.

Nublar

2° nível de ilusão
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V
Duração: Concentração, até 1 minuto

Seu corpo se torna turvo, mudando e oscilando para todos que puderem ver você. Pela duração, qualquer criatura terá desvantagem nas jogadas de ataque contra você. Um atacante é imune a esse efeito se não depender de visão, como os que tenham percepção às cegas ou os que puderem ver através de ilusões, como os com visão verdadeira.

Nuvem de Adagas

2° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (uma lasca de vidro)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você preenche o ar com adagas giratórias num cubo de 1,5 metro quadrado, centrado em m ponto, à sua escolha, dentro do alcance. Uma criatura sofre 4d4 de dano cortante quando entra na área da magia pela primeira vez no turno dela ou começa seu turno na área.

Em Níveis Superiores. Se você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3° nível ou superior, o dano aumenta em 2d4 para cada nível do espaço acima do 2°.

Nuvem Incendiária

8° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma nuvem de fumaça rodopiante que dispara brasas incandescentes aparece numa esfera de 6 metros centrada num ponto, dentro do alcance. A nuvem se espalha, dobrando esquinas, e gera escuridão densa. Ela permanece pela duração ou até que um vento de velocidade moderada ou mais forte (pelo menos 15 quilômetros por hora) a disperse.

Quando a nuvem aparece, cada criatura deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 10d8 de dano de fogo se falhar na resistência ou metade desse dano se passar. Uma criatura deve, também, realizar um teste de resistência quando entrar na área da magia pela primeira vez num turno ou terminar seu turno nela.

A nuvem se afasta 3 metros de você numa direção, que você escolheu, no começo de cada um dos seus turnos.

Olho Arcano

4° nível de adivinhação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (um punhado de pelo de morcego)
Duração: Concentração, até 1 hora

Você cria um olho mágico invisível, dentro do alcance, que flutua no ar pela duração.

Você mentalmente recebe informações visuais do olho, que possui visão normal e visão no escuro com alcance de 9 metros. O olho pode ver em todas as direções.

Com uma ação, você pode mover o olho até 9 metros em qualquer direção. Não existe limite de quão longe de você o olho pode se mover, mas ele não pode entrar em outro plano de existência. Uma barreira solida bloqueia o movimento do olho, mas o olho pode passar através de aberturas de até 3 centímetros de diâmetro.

Onda Destrutiva
5° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal (9 metros de raio)
Componentes: V
Duração: Instantânea

Você golpeia o chão, criando uma explosão de energia divina que se propaga de você. Cada criatura, à sua escolha, a até 9 metros de você, deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Constituição ou sofrerá 5d5 de dano trovejante, assim como 5d6 de dano radiante ou necrótico (à sua escolha), e será derrubada no chão. Uma criatura que obtenha sucesso no teste de resistência sofre metade desse dano e não é derrubada no chão.

Onda Trovejante
1° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal (cubo de 4,5 metros)
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Uma onda de força trovejante varre tudo a partir de você. Cada criatura num cubo de 4,5 metros originado em você, deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar na resistência, uma criatura sofrerá 2d8 de dano trovejante e será empurrada 3 metros para longe de você. Se obtive sucesso na resistência, a criatura sofrerá metade desse dano e não será empurrada.

Além disso, objetos soltos que estiverem completamente dentro da área de efeito serão automaticamente empurrados 3 metros para longe de você pelo efeito da magia e a magia emitirá um ressonante barulho de trovão audível a até 90 metros.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível acima do 1°.

Oração Curativa
2° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: 9 metros
Componentes: V
Duração: Instantânea

Até seis criaturas, à sua escolha, que você possa ver, dentro do alcance, recuperam uma quantidade de pontos de vida igual a 2d8 + seu modificador de habilidade de conjuração, cada uma. Essa magia não afeta mortos-vivos ou constructos.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3° nível ou superior, a cura aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 2°.

Orbe Cromática
1° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S, M (um diamante valendo, no mínimo, 50 po)
Duração: Instantânea

Você arremessa uma esfera de energia de 12 centímetros de diâmetro numa criatura que você possa ver dentro do alcance. Você escolhe ácido, frio, fogo, elétrico, veneno ou trovejante para o tipo de orbe que você cria e, então, realiza um ataque à distância com magia. Se o ataque atingir, a criatura sofre 3d8 de dano do tipo escolhido.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, o dano aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 1°.

Orientação
Truque de adivinhação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você toca uma criatura voluntária. Uma vez, antes da magia acabar, o alvo pode rolar um d4 e adicionar o número rolado a um teste de habilidade a escolha dele. Ele pode rolar o dado antes ou depois de realizar o teste de habilidade. Após isso, a magia termina.

Padrão Hipnótico
3° nível de ilusão
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: S, M (uma vareta brilhante de incenso ou um frasco de cristal cheio de material fosforescente)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você cria um padrão retorcido de cores que se entrelaça através do ar dentro de um cubo de 9 metros, dentro do alcance. O padrão aparece por um momento depois desaparece. Cada criatura na área que ver o padrão, deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar na resistência, a criatura fica enfeitiçada pela duração. Enquanto estiver enfeitiçada por essa magia, a criatura está incapacitada e tem deslocamento 0.

A magia acaba em uma criatura afetada se ela sofrer dano ou se alguém usar uma ação para agitar a criatura para tira-la de seu estupor.

Palavra Curativa
1° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação bônus
Alcance: 18 metros
Componentes: V
Duração: Instantânea

Uma criatura, à sua escolha, que você possa ver dentro do alcance recupera uma quantidade de pontos de vida igual a 1d4 + seu modificador de habilidade de conjuração. Essa magia não tem efeito em mortos-vivos ou constructos

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, a cura aumenta em 1d4 para cada nível do espaço acima do 1°.

Palavra Curativa em Massa
3° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação bônus
Alcance: 18 metros
Componentes: V
Duração: Instantânea

À medida que você brada palavras de restauração, até seis criaturas, à sua escolha, que você possa ver, dentro do alcance, recuperam uma quantidade de pontos de vida igual a 1d4 + seu modificador de habilidade de conjuração. Essa magia não afeta mortos-vivos ou constructos.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4° nível ou superior, a cura aumenta em 1d4 para cada nível do espaço acima do 3°.

Palavra de Poder Atordoar

8° nível de encantamento
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V
Duração: Instantânea

Você pronuncia uma palavra de poder que pode oprimir a mente de uma criatura que você possa ver, dentro do alcance, deixando-a estupefata. Se o alvo escolhido estiver com 150 pontos de vida ou menos, ele ficará atordoado. Do contrário, essa magia não produz efeito.

O alvo atordoado deve realizar um teste de resistência de Constituição no final de cada um dos turnos dele. Se obtiver sucesso na resistência, o efeito de atordoamento termina.

Palavra de Poder Curar

9° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Uma onda de energia curativa inunda a criatura tocada. O alvo recupera todos os seus pontos de vida. Se a criatura estiver enfeitiçada, amedrontada, paralisada ou atordoada, a condição termina. Se a criatura estiver caída, ela pode usar a reação dela para se levantar. Essa magia não afeta mortos-vivos ou constructos.

Palavra de Poder Matar

9° nível de encantamento
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V
Duração: Instantânea

Você profere uma palavra de poder que pode compelir uma criatura que você possa ver, dentro do alcance, a morrer instantaneamente. Se o alvo escolhido estiver com 100 pontos de vida ou menos, ele morre. Do contrário, essa magia não produz efeito.

Palavra de Recordação

6° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 1,5 metro
Componentes: V
Duração: Instantânea

Você e até cinco criaturas voluntária a 1,5 metro de você, instantaneamente são teletransportadas para um santuário previamente designado. Você e qualquer criatura que se teletransportar com você, aparece no espaço desocupado mais próximo do ponto que você designou quando preparou seu santuário (veja abaixo). Se você conjurar essa magia sem ter preparado um santuário primeiro, a magia não funciona.

Você deve designar um santuário na conjuração dessa magia dentro de um local, como um templo dedicado ou fortemente ligado a sua divindade. Se você tentar conjurar essa magia dessa forma em uma área que não seja dedicada à sua divindade, a magia não funciona.

Palavra Divina

7° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação bônus
Alcance: 9 metros
Componentes: V
Duração: Instantânea

Você profere uma palavra divina, imbuída com o poder que moldou o mundo na aurora da criação. Escolha qualquer quantidade de criaturas que você possa ver dentro do alcance. Cada criatura que puder ouvir você deve realizar um teste de resistência de Carisma. Ao falhar na resistência, uma criatura sofre um efeito baseado nos seus pontos de vida atuais:

- 50 pontos de vida ou menos: surda por 1 minuto
- 40 pontos de vida ou menos: surda e cega por 10 minutos
- 30 pontos de vida ou menos: surda, cega e atordoada por 1 hora
- 20 pontos de vida ou menos: morta instantaneamente

Independentemente dos seus pontos de vida atuais, um celestial, corruptor, elemental ou fada que falhar na sua resistência é obrigado a voltar para o plano de origem dele (se já não for aqui) e não pode retornar para o plano atual por 24 horas através de nenhum meio inferior à magia *desejo*.

Parar o Tempo

9° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V
Duração: Instantânea

Você, por um breve momento, para o fluxo do tempo pra tudo, menos pra você. Nenhum tempo se passa para as outras criaturas, enquanto você realiza 1d4 + 1 turnos de uma vez, durante os quais você pode usar ações e se mover normalmente.

Essa magia termina se uma das ações que você fizer durante esse período ou qualquer efeito que você criar, afetar uma criatura diferente de você ou um objeto que esteja sendo vestido ou carregado por outro que não você. Além disso, a magia termina se você se mover para um lugar a mais de 300 metros do local onde você conjurou essa magia.

Passo Nebuloso

2° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação bônus
Alcance: Pessoal
Componentes: V
Duração: Instantânea

Brevemente envolto por uma neblina prateada, você se teletransporta a até 9 metros para um espaço desocupado que você possa ver.

Passos Longos

1° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um pouco de barro)
Duração: 1 hora

Você toca uma criatura. O deslocamento do alvo aumenta em 3 metros, até a magia acabar.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, você pode afetar uma criatura adicional para cada nível do espaço acima do 1°.

Passos Sem Pegadas

2° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (cinzas de uma folha de visco queimada e um ramo de pinheiro)
Duração: Concentração, até 1 hora

Um véu de sombras e silencia irradia de você, encobrindo você e seus companheiros contra detecção. Pela duração, cada criatura, à sua escolha, a até 9 metros de você (incluindo você) recebe +10 de bônus em testes de Destreza (Furtividade) e não pode ser rastreada, exceto por meio mágicos. Uma criatura que receber esse bônus não deixa quaisquer pegadas ou outros vestígios da sua passagem.

Patas de Aranha

2° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma gota de betume e uma aranha)
Duração: Concentração, até 1 hora

Até a magia acabar, uma criatura voluntária que você tocar, recebe a habilidade de se mover para cima, para baixo e através de superfícies verticais e de cabeça para baixo pelos tetos, enquanto deixa suas mãos livres. O alvo também ganha deslocamento de escalada igual a seu deslocamento de caminhada.

Pele de Árvore

2° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um pedaço de casca de carvalho)
Duração: Concentração, até 1 hora

Você toca uma criatura voluntária. Até o fim da magia, a pele da criatura fica rígida, similar a casca de um carvalho, e a CA do alvo não pode ser inferior a 16, independentemente do tipo de armadura que ela esteja vestindo.

Pele de Pedra

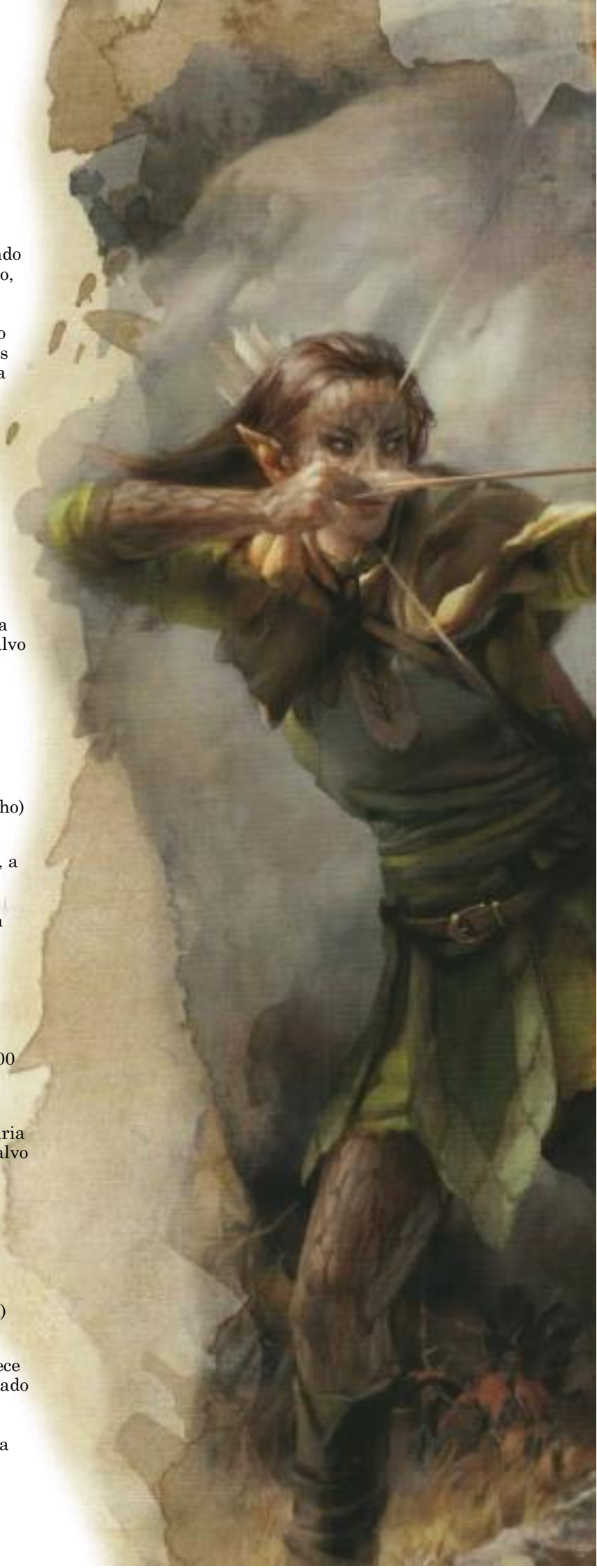
4° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (pó de diamante no valor de 100 po, consumido pela magia)
Duração: Concentração, até 1 hora

Essa magia transforma a pele de uma criatura voluntária que você tocar em rocha sólida. Até a magia acabar, o alvo tem resistência a dano de concussão, cortante e perfurante não-mágico.

Pequena Cabana de Leomund

3° nível de evocação (ritual)
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: Pessoal (hemisfério de 3 metros de raio)
Componentes: V, S, M (uma pequena conta de cristal)
Duração: 8 horas

Um domo de energia imóvel, de 3 metros de raio, aparece do nada, ao seu redor e acima de você e permanece parado pela duração. A magia termina se você deixar a área.

Nove criaturas de tamanho Médio ou menor podem caber dentro do domo com você. A magia falha se a área

incluir criaturas maiores ou mais de nove criaturas. Criaturas e objetos dentro do domo quando você conjurou essa magia, podem se mover através dele livremente. Todas as outras criaturas e objetos são bloqueados ao tentarem atravessa-lo. Magias e outros efeitos mágicos não podem se estender através do domo ou serem conjurados através dele. A atmosfera dentro do espaço é confortável e seca, independente do clima do lado de fora.

Até a magia acabar, você pode comandar o interior para que fique mal iluminado ou escuro. O domo é opaco do lado de fora, de qualquer cor que você desejar, mas é transparente do lado de dentro.

Perdição

1° nível de encantamento
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (uma gota de sangue)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Até três criaturas, à sua escolha, que você possa ver dentro do alcance, devem realizar um teste de resistência de Carisma. Sempre que um alvo que falhou nessa resistência realizar uma jogada de ataque ou um teste de resistência antes da magia acabar, o alvo deve rolar um d4 e subtrair o valor rolado da jogada de ataque ou teste de resistência.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, você pode afetar uma criatura adicional para cada nível do espaço acima do 1°.

Piscar

3° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: 1 minuto

Role um d20 no final de cada um dos seus turnos pela duração da magia. Com um resultado de 11 ou maior, você desaparece do seu plano de existência atual e reaparece no Plano Etéreo (a magia falha e a conjuração é perdida se você já estiver nesse plano). No início do seu próximo turno e quando a magia terminar, se você estiver no Plano Etéreo, você retorna a um espaço desocupado de sua escolha que você possa ver a até 3 metros do espaço em que você desapareceu. Se não houver um espaço disponível dentro do alcance, você reaparece no espaço desocupado mais próximo (escolhido aleatoriamente, se existir mais de um espaço a mesma distância). Você pode dissipar a magia com uma ação.

Quando estiver no Plano Etéreo, você pode ver e ouvir o plano de onde você veio, que aparece em tons de cinza, e você não pode ver nada além de 18 metros. Você só pode afetar ou ser afetado por outras criaturas no Plano Etéreo. As criaturas que não estiverem lá não podem notar você nem interagir com você, a não ser que elas tenham uma habilidade que as permita.

Porta Dimensional

4° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 150 metros
Componentes: V
Duração: Instantânea

Você se teletransporte da sua posição atual para qualquer local dentro do alcance. Você aparece exatamente no local desejado. Pode ser um lugar que você possa ver, um que você possa visualizar ou um que você possa descrever indicando a distância e direção, como "60 metros diretamente pra baixo" ou "90 metros, subindo para noroeste num ângulo de 45 graus".

Você pode levar objetos com você, contanto que o peso deles não exceda o que você pode carregar. Você também pode levar uma criatura voluntária do seu tamanho ou menor, que esteja carregando equipamento até o limite da capacidade de carga dela. A criatura deve estar a 1,5 metro de você quando você conjurar a magia.

Se você aparecer em um lugar que já esteja ocupado por um objeto ou uma criatura, você e qualquer criatura viajando com você, sofrem 4d6 de dano de energia cada um e a magia falha em teletransportar vocês.

Portal

9° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um diamante valendo, no mínimo, 5.000 po)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você conjura um portal conectando um espaço desocupado que você possa ver, dentro do alcance, a uma localização precisa em um plano de existência diferente. O portal é uma abertura circular, que você pode fazer ter de 1,5 a 6 metros de diâmetro. Você pode orientar o portal em qualquer direção, à sua escolha. O portal permanece pela duração.

O portal terá uma frente e um fundo em cada plano que ele aparecer. Viajar pelo portal só é possível ao atravessa-lo pela frente. Qualquer coisa que o fizer, é instantaneamente transportado para o outro plano, aparecendo no espaço desocupado mais próximo do portal.

Divindades e outros soberanos planares podem impedir que portais criados através dessa magia se abram na presença deles ou em qualquer parte dos seus domínios.

Quando você conjurar essa magia, você pode falar o nome de uma criatura especifica (um pseudônimo, título ou apelido não funcionará). Se essa criatura estiver em um plano diferente do que você está, o portal se abre na vizinhança imediata da criatura nomeada e suga a criatura para dentro do portal, fazendo-a aparecer no espaço desocupado mais próximo do seu lado do portal. Você não adquire qualquer poder especial sobre a criatura e ela está livre para agir como o Mestre julgar apropriado. Ela pode ir embora, atacar você ou ajudar você.

Portal Arcano

6° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 150 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você cria portais de teletransporte conectados que permanecem abertos pela duração. Escolha dois pontos no solo que você possa ver, um ponto a até 3 metros de você e outro a até 150 metros de você. Um portal circular, com 3 metros de diâmetro, se abre em cada ponto. Se o portal se abriria num local ocupado por uma criatura, a magia falha e a conjuração é perdida.

Os portais são dois anéis dimensionais brilhantes cheios de névoa, flutuando a centímetros do chão, perpendicular a ele no ponto escolhido. Um anel é visível apenas de um lado (à sua escolha), que é o lado que funciona como portal.

Qualquer criatura ou objeto que adentrar o portal, sairá pelo outro portal, como se ambos estivessem adjacentes um ao outro; atravessar um portal do lado que não é um portal não tem efeito. A névoa que preenche cada portal é opaca e bloqueia a visão através dele. No seu turno, você pode girar os anéis, com uma ação bônus, fazendo o lado ativo ficar em uma direção diferente.

Praga

5° nível de necromancia
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: 7 dias

Seu toque inflige uma doença. Faça um ataque de magia corpo-a-corpo contra uma criatura ao seu alcance. Se atingir, você aflige a criatura com uma doença, de sua escolha, entre qualquer um das descritas abaixo.

No final de cada turno do alvo, ele deve realizar um teste de resistência de Constituição. Após obter três falhas nesses testes de resistência, o efeito da doença permanece pela duração e a criatura para de fazer testes de resistência. Após obter três sucessos nesses testes de resistência, a criatura se recupera da doença e a magia termina.

Já que essa magia induz uma doença natural no alvo, qualquer efeito que remova uma doença, ou de outra forma, melhore os efeitos de uma doença, se aplica a ela.

Ardência Mental. A mente da criatura fica febril. A criatura tem desvantagem em testes de Inteligência, testes de resistência de Inteligência e a criatura age como se estivesse sob efeito da magia *confusão* durante um combate.

Enjoo Cegante. A dor se agarra a mente da criatura e seus olhos ficam branco-leitosos. A criatura tem desvantagem em testes de Sabedoria e testes de resistência de Sabedoria e está cega.

Febre do Esgoto. Uma febre voraz se espalha pelo corpo da criatura. A criatura tem desvantagem em testes de Força, testes de resistência de Força e jogadas de ataque que usem Força.

Necrose da Carne. A carne da criatura se decompõe. A criatura tem desvantagem em testes de Carisma e vulnerabilidade a todos os danos.

Perdição Pegajosa. A criatura começa a sangrar incontrolavelmente. A criatura tem desvantagem em testes de Constituição e testes de resistência de Constituição. Além disso, sempre que a criatura sofrer dano, ela ficará atordoada até o fim do seu próximo turno.

Tremedeira. A criatura é acometida por espasmos. A criatura tem desvantagem em testes de Destreza, testes de resistência de Destreza e jogadas de ataque que usem Destreza.

Praga de Insetos

5° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 90 metros
Componentes: V, S, M (alguns grãos de açúcar, alguns miolos de grão e uma mancha de gordura)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Um enxame voraz de gafanhotos preenche uma esfera de 6 metros de raio, centrada no ponto que você escolher, dentro do alcance. A esfera se espalha dobrando esquinas. A esfera permanece pela duração e sua área é de escuridão leve. A área da esfera é de terreno difícil.

Quando a área aparece, cada criatura dentro dela deve realizar um teste de resistência de Constituição. Uma criatura sofre 4d10 de dano perfurante se falhar na

resistência ou metade desse dano se passar. Uma criatura deve, também, realizar um teste de resistência quando entrar na área da magia pela primeira vez num turno ou terminar seu turno nela.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 6° nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível do espaço acima do 5°.

Prestidigitação

Truque de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 3 metros
Componentes: V, S
Duração: Até 1 hora

Essa magia é um truque mágico simples que conjuradores iniciantes usam para praticar. Você cria um dos seguintes efeitos mágicos dentro do alcance:

- Você cria, instantaneamente, um efeito sensorial inofensivo, como uma chuva de faíscas, um sopro de vento, notas musicais suaves ou um odor estranho.
- Você, instantaneamente, acende ou apaga uma vela, uma tocha ou uma pequena fogueira.
- Você, instantaneamente, limpa ou suja um objeto de até 1 metro cúbico.
- Você esfria, esquenta ou melhora o sabor de até 1 metro cubico de matéria inorgânica por 1 hora.
- Você faz uma cor, uma pequena marca ou um símbolo aparecer em um objeto ou superfície por 1 hora.
- Você cria uma bugiganga não-mágica ou uma imagem ilusória que caiba na sua mão e que dura até o final do seu próximo turno.

Se você conjurar essa magia diversas vezes, você pode ter até três dos seus efeitos não-instantâneos ativos, ao mesmo tempo, e você pode dissipar um desses efeitos com uma ação.

Prisão de Energia

7° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 30 metros
Componentes: V, S, M (pó de rubi no valor de 1.500 po)
Duração: 1 hora

Uma prisão em formato cúbico, imóvel e invisível, composta de energia mágica brota do nada, em volta de uma área, à sua escolha, dentro do alcance. A prisão pode ser uma cela ou uma caixa sólida, à sua escolha.

Uma prisão em formato de cela pode ter até 6 metros quadrados e é feita de barras com 1,5 centímetro de diâmetro espaçadas a 1,5 centímetro umas das outras.

Uma prisão em formato de caixa pode ter até 3 metros quadrados, criando uma barreira sólida que impede qualquer matéria de atravessa-la e bloqueia qualquer magia conjurada de entrar ou sair da área.

Quando você conjura a magia, qualquer criatura que estiver completamente dentro da área da prisão ficará presa. As criaturas que estiverem apenas parcialmente na área, ou as grandes demais para caber dentro da área, são empurradas do centro da área, até estarem completamente fora dela.

Uma criatura dentro da prisão não pode sair dela por meios não-mágicos. Se a criatura tentar usar teletransporte ou viagem entre planos para abandonar a prisão, ela deve, primeiro, realizar um teste de resistência de Carisma. Se obtiver sucesso, a criatura pode usar a magia e sair da prisão. Se falhar, a criatura não pode sair da prisão e desperdiça o uso da magia ou efeito. A prisão também se estende ao Plano Etéreo, bloqueando viagem etérea.

Essa magia não pode ser dissipada por *dissipar magia*.

Proibição

6° nível de abjuração (ritual)
Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma borrifada de água benta, incensos raros e pó de rubi valendo, no mínimo, 1.000 po)
Duração: 1 dia

Você cria uma defesa contra viagem mágica que protege até 12.000 metros quadrados de solo até 9 metros de altura do solo. Pela duração, criaturas não conseguem se teletransportar para dentro da área ou usar portais, como os criados pela magia *portal*, para entrar na área. A magia protege a área contra viagem planar e, portanto, impede criaturas de acessarem a área por meio do Plano Astra, Plano Etéreo, Faéria, Umbra ou pela magia *viagem planar*.

Além disso, a magia causa dano a certos tipos de criatura, à sua escolha, quando a conjurar. Escolha um ou mais dentre os seguintes: celestiais, corruptores, elementais, fadas ou mortos-vivos. Quando uma criatura escolhida entrar na área da magia pela primeira vez em um turno ou começa seu turno nela, a criatura sofre 5d6 de dano radiante ou necrótico (à sua escolha, quando você conjura a magia).

Quando você conjura essa magia, você pode definir uma senha. Uma criatura que falar a senha quando entrar na área não sofrerá dano dessa magia.

A área da magia não pode sobrepor a área de outra magia *proibição*. Se você conjurar *proibição* a cada dia por 30 dias no mesmo local, a magia durará até ser dissipada, e os componentes materiais serão consumidos apenas na última conjuração.

Projeção Astral

9° nível de necromancia
Tempo de Conjuração: 1 hora
Alcance: 3 metros
Componentes: V, S, M (para cada criatura que você afetar com essa magia, você deve fornecer um jacinto valendo, no mínimo, 1.000 po e uma barra de prata com ornamentos esculpidos valendo, no mínimo, 100 po, todos consumidos pela magia)
Duração: Especial

Você e até oito criaturas voluntárias dentro do alcance, projetam seus corpos astrais para o Plano Astral (a magia falha e a conjuração é perdida se você já estiver no plano). O corpo material que você deixa para trás ficará inconsciente e em estado de animação suspensa; ele não precisa de comida ou ar e não envelhece.

Seu corpo astral assemelhasse à sua forma mortal em praticamente tudo, copiando suas estatísticas de jogo e posses. A principal diferença é a adição de um cordão prateado que se estende de trás da sua omoplata e traça um caminho atrás de você, sumindo após 30 centímetros. Esse cordão é a sua corrente com o seu corpo material. Enquanto sua corrente permanecer intacta, você pode encontrar seu caminho de volta pra casa. Se o cordão for cortado – algo que só pode acontecer se um efeito dizer

especificamente que faz isso – sua alma e corpo estão separados, matando você instantaneamente.

Sua forma astral pode viajar livremente dentro do Plano Astral e pode passar através de portais que levam a qualquer outro plano. Se você entrar em um novo portal ou retornar para o plano que você estava quando conjurou a magia, seu corpo e posses são transportados ao longo do cordão de prata, permitindo que você reentre no seu corpo ao entrar no novo plano. Sua forma astral é uma encarnação separada. Qualquer dano ou outros efeitos que se aplicarem a ela, não terão efeito no seu corpo físico, nem persistem quando você voltar.

A magia termina para você e seus companheiros quando você usar sua ação para dissipa-la. Quando a magia termina, as criaturas afetadas voltam para seus corpos físicos e acordam.

A magia também pode terminar prematuramente para você ou um dos seus companheiros. Uma magia *dissipar magia*, bem sucedida, usada contra um corpo astral ou físico termina a magia para a criatura. Se o corpo original de uma criatura ou sua forma astral caírem a 0 pontos de vida, a magia termina para essa criatura. Se a magia terminar e o cordão prateado estiver intacto, o cordão puxa a forma astral da criatura de volta para seu corpo, terminando seu estado de animação suspensa.

Se você retornar para o seu corpo prematuramente, seus companheiros permanecem nas suas formas astrais e devem encontrar seus próprios meios de voltar para seus corpos, geralmente caindo a 0 pontos de vida.

Projetar Imagem

7° nível de ilusão
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 750 quilômetros
Componentes: V, S, M (uma pequena réplica sua feita com materiais valendo, no mínimo, 5 po)
Duração: Concentração, até 1 dia

Você cria uma cópia ilusória de si mesmo, que permanece pela duração. A cópia pode aparecer em qualquer lugar, dentro do alcance, que você já tenha visto antes, independentemente da intervenção de obstáculos. A ilusão se parece e fala como você, mas é intangível. Se a ilusão sofrer qualquer dano, ela desaparece e a magia acaba.

Você pode ver através dos olhos e ouvir através dos ouvidos da cópia como se você estivesse no lugar dela. Em cada um dos seus turnos, com uma ação bônus, você pode trocar o uso dos sentidos dela pelo seu ou voltar novamente. Enquanto você está usando os sentidos dela, você fica cego e surdo ao que está a sua volta.

Interação física com a imagem revelará ela como sendo uma ilusão, já que as coisas podem atravessa-la. Uma criatura que usar sua ação para examinar a imagem, pode determinar que ela é uma ilusão sendo bem sucedida num teste de Inteligência (Investigação) contra a CD da magia para desacredita-la. Se a criatura discernir a ilusão como ela é, a criatura poderá ver através da imagem e qualquer barulho que ela fizer soará oco para a criatura.

Proteção contra a Morte

4° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: 8 horas

Você toca uma criatura e concede a ela uma certa proteção contra a morte.

A primeira vez que o alvo cair a 0 pontos de vida, como resultado de ter sofrido dano, o alvo, ao invés disso, cai a 1 ponto de vida e a magia termina.

Se a magia ainda estiver funcionando quando o alvo for afetado por um efeito que poderia mata-lo instantaneamente sem causar dano, o efeito, ao invés disso, não funciona no alvo e a magia termina.

Proteção contra Energia

3° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 hora

Pela duração, a criatura voluntária que você tocar terá resistência a um tipo de dano de sua escolha: ácido, elétrico, fogo, frio ou trovejante.

Proteção contra Lâminas

Truque de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: 1 rodada

Você estende suas mãos e desenha um símbolo de proteção no ar. Até o final do seu próximo turno, você terá resistência contra dano de concussão, cortante e perfurante causado por ataques com armas.

Proteção contra o Bem e Mal

1° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (água benta ou pó de prata e ferro, consumidos pela magia)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Até a magia acabar, uma criatura voluntária que você tocar estará protegida contra certos tipos de criaturas: aberrações, celestiais, corruptores, elementais, fadas e mortos-vivos.

A proteção garante diversos benefícios. As criaturas desse tipo tem desvantagem nas jogadas de ataque contra o alvo. O alvo não pode ser enfeitiçado, amedrontado ou possuído por elas. Se o alvo já estiver enfeitiçado, amedrontado ou possuído por uma dessas criaturas, o alvo terá vantagem em qualquer novo teste de resistência contra o efeito relevante.

Proteção contra Veneno

2° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: 1 hora

Você toca uma criatura. Se ela estiver envenenada, você neutraliza o veneno. Se mais de um veneno estiver afligindo o alvo, você neutraliza um veneno, que você saiba estar presente, ou neutraliza um aleatório.

Pela duração, o alvo terá vantagem em testes de resistência para não envenenado e terá resistência a dano de veneno.

Proteger Fortaleza

6° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (incenso aceso, uma porção de enxofre e óleo, uma corda amarrada, uma porção de sangue de tribulo brutal e um pequeno bastão de prata valendo, no mínimo, 10 po)
Duração: 24 horas

Você cria uma defesa que protege até 225 metros quadrados de espaço (uma área de um quadrado de 15 metros ou cem quadrados de 1,5 metro ou vinte e cinco quadrados de 3 metros). A área protegida pode ter até 6 metros de altura, no formado que você desejar. Você pode proteger diversos armazéns de uma fortaleza dividindo a área entre eles, contanto que você possa andar em cada área contígua enquanto estiver conjurando a magia.

Quando você conjura essa magia, você pode especificar indivíduos que não serão afetados por qualquer dos efeitos que você escolher. Você também pode especificar uma senha que, ao ser falada em voz alta, deixa o orador imune aos efeitos.

Proteger fortaleza cria os seguintes efeitos dentro da área protegida.

Corredores. Névoa preenche todos os corredores protegidos, tornando-os área de escuridão densa. Além disso, cada interseção ou passagem ramificada oferecendo uma escolha de direção, há 50 por cento de chance de uma criatura diferente de você acredite que está indo na direção oposta à que escolheu.

Portas. Todas as portas na área protegida estão trancadas magicamente, como se estivessem seladas pela magia *tranca arcana*. Além disso, você pode cobrir até dez portas com uma ilusão (equivalente a função de objeto ilusório da magia *ilusão menor*) para fazê-las parecer seções simples da parede.

Escadas. Teias preenchem todas as escadas na área protegida do topo ao solo, como a magia *teia*. Esses fios voltam a crescer em 10 minutos se forem queimados ou partidos enquanto *proteger fortaleza* durar.

Outros Efeitos de Magia. Você pode colocar, à sua escolha, um dos seguintes efeitos mágicos dentro da área protegida de uma fortaleza.

- Colocar globos de luz em quatro corredores. Você pode designar uma programação simples que as luzes repetem enquanto *proteger fortaleza* durar.
- Colocar *boca encantada* em duas localizações.
- Colocar névoa fétida em duas localizações. Os vapores aparecem nos locais que você designar; eles retornam dentro de 10 minutos, se forem dispersados por um vento, enquanto *proteger fortaleza* durar.
- Colocar uma *lufada de vento* constante em um corredor ou aposento.
- Colocar uma *sugestão* em uma localização. Você seleciona uma área de um quadrado de 1,5 metro e, qualquer criatura que entrar ou passar através dessa área recebe a sugestão mentalmente.

A área protegida inteira irradia magia. Uma *dissipar magia* conjurada em uma área especifica, se for bem sucedida, remove apenas aquele efeito.

Você pode criar uma estrutura, permanentemente, afetada por *proteger fortaleza* ao conjurar essa magia nela a cada dia por um ano.

Purificar Alimentos

1° nível de transmutação (ritual)
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 3 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Toda comida e bebida não-mágica dentro de uma esfera de 1,5 metro de raio centrada num ponto, à sua escolha, dentro do alcance é purificada e se livrada de venenos ou doenças.

Queda Suave

1° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 reação, que você realiza quando você ou uma criatura a até 18 metros cair
Alcance: 18 metros
Componentes: V, M (uma pequena pena ou penugem similar)
Duração: 1 minuto

Escolha até cinco criaturas caindo, dentro do alcance. A taxa de descendência de uma criatura caindo é reduzida para 18 metros por rodada, até o fim da magia. Se a criatura aterrissar antes da magia acabar, ela não sofre nenhum dano de queda, pode aterrissar em pé e a magia termina para essa criatura.

Raio Adoecente

1° nível de necromancia
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Um raio adoecente de energia esverdeada chicoteia na direção de uma criatura dentro do alcance. Faça um ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo sofrerá 2d8 de dano de veneno e deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar na resistência, ele também ficará envenenado até o final do seu próximo turno.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, o dano da magia aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 1°.

Raio Ardente

2° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você cria três raios de fogo e os arremessa em alvos dentro do alcance. Você pode arremessa-los em um alvo ou em vários.

Realize um ataque à distância com magia para cada raio. Se atingir, o alvo sofrerá 2d6 de dano de fogo.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3° nível ou superior, você cria um raio adicional para cada nível do espaço acima do 2°.

Raio de Bruxa

1° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (um galho de uma árvore que tenha sido atingida por um relâmpago)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Um raio crepitante de energia azul é arremessado em uma criatura dentro do alcance, formando um arco elétrico contínuo entre você e o alvo. Faça um ataque à distância com magia contra a criatura. Se atingir, o alvo sofrerá 1d12 de dano elétrico e, em cada um dos seus turnos, pela duração, você pode usar sua ação para causar 1d12 de dano elétrico ao alvo, automaticamente. A magia acaba se você usar sua ação para fazer qualquer outra coisa. A magia também acaba se o alvo estiver fora do alcance da magia ou se você tiver cobertura total para ele.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, o dano inicial aumenta em 1d12 para cada nível do espaço acima do 1°.

Raio de Fogo

Truque de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você arremessa um cisco de fogo em uma criatura ou objeto dentro do alcance. Faça um ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo sofre 1d10 de dano de fogo. Um objeto inflamável atingido por essa magia, incendeia se não estiver sendo vestido ou carregado.

O dano dessa magia aumenta em 1d10 quando você alcança o 5° nível (2d10), 11° nível (3d10) e 17° nível (4d10).

Raio de Gelo

Truque de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Um raio frigido de luz azul clara parte em direção de uma criatura, dentro do alcance. Realize um ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, ele sofre 1d8 de dano de frio e seu deslocamento é reduzido em 3 metros até o começo do seu próximo turno.

O dano da magia aumenta em 1d8 quando você alcança o 5° nível (2d8), 11° nível (3d8) e 17° nível (4d8).

Raio do Enfraquecimento

2° nível de necromancia
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Um raio negro de energia enervante parte do seu dedo em direção de uma criatura, dentro do alcance. Faça um ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo causará metade do dano com ataques com armas que usem Força, até a magia acabar.

No final de cada um dos turnos do alvo, ele pode realizar um teste de resistência de Constituição contra a magia. Se obtiver sucesso, a magia acaba.

Raio Guiador

1° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: 1 rodada

Um lampejo de luz se lança em direção de uma criatura, à sua escolha, dentro do alcance. Realize um ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo sofre

4d6 de dano radiante e, a próxima jogada de ataque contra esse alvo, antes do final do seu próximo turno, terá vantagem, graças a penumbra mística cintilando no alvo, até então.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 1°.

Raio Lunar

2° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (várias sementes de qualquer planta lunar e um pedaço de feldspato opalescente)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Um raio prateado de luz pálida brilha para baixo em um cilindro com 1,5 metro de raio e 12 metros de altura, centrado num ponto dentro do alcance. Até a magia acabar, penumbra preenche o cilindro.

Quando uma criatura entrar na área da magia pela primeira vez em um turno, ou começar seu turno lá, ela é engolfada por chamas fantasmagóricas que causam dores lancinantes e ela deve realizar um teste de resistência de Constituição. Ela sofre 2d10 de dano radiante se falhar na resistência ou metade desse dano se passar.

Um metamorfo faz seu teste de resistência com desvantagem. Se ele falhar, ele, também, reverte instantaneamente para sua forma original e não pode assumir uma forma diferente até deixar a luz da magia.

Em cada um dos seus turnos após conjurar essa magia, você pode usar uma ação para mover o raio até 18 metros em qualquer direção.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 3° nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível do espaço acima do 2°.

Raio Solar

6° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal (linha de 18 metros)
Componentes: V, S, M (uma lente de aumento)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Um raio de luz brilhante surge da sua mão em uma linha de 18 metros de comprimento por 1,5 metro de largura. Cada criatura na linha deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falhar na resistência, uma criatura sofrerá 6d8 de dano radiante e ficará cega até seu próximo turno. Se passar na resistência, ela sofrerá metade desse dano e não ficará cega pela magia. Mortos-vivos e limos tem desvantagem nos seus testes de resistência.

Você pode criar uma linha de radiação com sua ação em qualquer turno, até a magia acabar.

Pela duração, uma fagulha de radiação luminosa brilha na sua mão. Ela emite luz plena num raio de 9 metros e penumbra por 9 metros adicionais. Essa luz é luz do sol.

Rajada de Veneno

Truque de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 3 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você ergue sua mão em direção de uma criatura que você possa ver, dentro do alcance e projeta um sopro de gás tóxico da sua palma. A criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição ou sofrerá 1d12 de dano de veneno.

O dano dessa magia aumenta em 1d12 quando você alcança o 5° nível (2d12), 11° nível (3d12) e 17° nível (4d12).

Rajada Mística

Truque de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Um feixe de energia crepitante vai em direção a uma criatura dentro do alcance. Realize uma jogada de ataque à distância com magia contra o alvo. Se atingir, o alvo sofre 1d10 de dano de energia.

A magia cria mais de um feixe quando você alcança níveis elevados: dois feixes no 5° nível, três feixes no 11° nível e quatro feixes no 17° nível. Você pode direcionar os feixes para o mesmo alvo ou para alvos diferentes. Realize jogadas de ataque separadas para cada feixe.

Rajada Prismática

7° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal (cone de 18 metros)
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Oito raios de luz multicoloridos lampejam da sua mão. Cada raio é uma cor diferente e tem poderes e propósitos diferentes. Cada criatura em um cone de 18 metros deve realizar um teste de resistência de Destreza. Para cada alvo, role um d8 para determinar qual cor de raio afetou ele.

1. Vermelho. O alvo sofre 10d6 de dano de fogo se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso.

2. Laranja. O alvo sofre 10d6 de dano de ácido se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso.

3. Amarelo. O alvo sofre 10d6 de dano elétrico se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso.

4. Verde. O alvo sofre 10d6 de dano de veneno se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso.

5. Azul. O alvo sofre 10d6 de dano de frio se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso.

6. Anil. Se falhar na resistência, o alvo ficará impedido. Ele deve então, fazer um teste de resistência de Constituição ao final de cada um dos turnos dele. Se obtiver sucesso três vezes, a magia termina. Se falhar na resistência três vezes, ela se torna pedra é afetada pela condição petrificado. Os sucessos e falhas não precisam ser consecutivos; anote ambos os resultados até o alvo acumular três de mesmo tipo.

7. Violeta. Se falhar na resistência, o alvo ficará cego. Ele deve realizar um teste de resistência de Sabedoria no início do seu próximo turno. Um sucesso na resistência acaba com a cegueira. Se falhar na resistência, a criatura é transportada para outro plano de existência, escolhido pelo Mestre, e não estará mais cego. (Tipicamente, uma criatura que esteja em um plano que não seja o seu plano natal é banida para lá, enquanto que outras criaturas geralmente são enviadas para os Planos Astral ou Etéreo.)

8. Especial. O alvo é atingido por dois raios. Role mais duas vezes e jogue novamente qualquer 8.

Recipiente Arcano

6° nível de necromancia
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (uma gema, cristal, relicário ou algum outro tipo de recipiente ornamental valendo, no mínimo, 500 po)
Duração: Até ser dissipada

Seu corpo entra em um estado catatônico, enquanto sua alma o abandona e entra num recipiente que você usa como componente material da magia. Enquanto sua alma permanecer no recipiente, você estará ciente do seu entorno como se você estivesse no espaço do recipiente. Você não pode se mover ou usar reações. A única ação que você pode realizar é projetar sua alma a até 30 metros do recipiente, tanto para retornar para o seu corpo (terminando a magia) ou para tentar possuir um corpo humanoide.

Você pode tentar possuir qualquer humanoide a até 30 metros de você que você possa ver (criaturas protegidas pelas magias *proteção contra o bem e mal* ou *círculo mágico* não podem ser possuídas). O alvo deve realizar um teste de resistência de Carisma. Se falhar, sua alma se move para o corpo do alvo e a alma do alvo fica aprisionada no recipiente. Se obtiver sucesso, o alvo resiste aos seus esforços em possuí-lo e você não poderá tentar possuí-lo novamente por 24 horas.

Uma vez que tenha possuído o corpo de uma criatura, você a controla. Suas estatísticas de jogo são substituídas pelas estatísticas da criatura, no entanto, você mantem sua tendência e seus valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma. Você mantem os benefícios das suas características de classe. Se o alvo tiver quaisquer níveis de classe, você não pode usar quaisquer das características de classe dele.

Nesse período, a alma da criatura possuída pode perceber do recipiente usando os sentidos dela, mas, no mais, não pode se mover ou realizar quaisquer ações.

Enquanto estiver possuindo um corpo, você pode usar sua ação para retornar do corpo do hospedeiro para o recipiente se ele estiver a até 30 metros de você, devolvendo a alma da criatura hospedeira para o corpo dela. Se o corpo do hospedeiro morrer enquanto você estiver dentro dele, a criatura morre e você deve realizar um teste de resistência de Carisma contra a sua CD de conjuração. Se obtiver sucesso, você retorna ao recipiente se ele estiver a até 30 metros de você. Caso contrário, você morre.

Se o recipiente for destruído ou a magia acabar, sua alma, imediatamente, retorna para o seu corpo. Se seu corpo estiver a mais de 30 metros de você ou se seu corpo estiver morto quando você tentar retornar para ele, você morre. Se a alma de outra criatura estiver no recipiente quando ele for destruído, a alma da criatura volta para o corpo dela se o corpo estiver vivo e a até 30 metros dela. Caso contrário, a criatura morre.

Quando a magia acabar, o recipiente é destruído.

Recuo Acelerado

1° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação bônus
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Essa magia permite que você se mova a um ritmo incrível. Quando você conjura essa magia e, a partir de então, com uma ação bônus em cada um dos seus turnos, até a magia acabar, você pode realizar a ação de Disparada.

Reencarnação

5° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (óleos e unguentos raros valendo, no mínimo, 1.000 po, consumidos pela magia)
Duração: Instantânea

Você toca um humanoide morto ou um pedaço de um humanoide morto. Considerando que a criatura não esteja morta a mais de 10 dias, a magia forma um novo corpo adulto para ele e então, chama a alma para entrar no corpo. Se a alam do alvo não estiver livre ou deseje fazê-lo, a magia falha.

A magia forma um novo corpo para que a criatura habite, o que, provavelmente, fará com que a raça da criatura mude. O Mestre rola um d100 e consulta a tabela seguinte para determinar qual forma a criatura terá quando voltar a vida, ou o Mestre pode escolher uma forma.

d100	Raça
01–04	Draconato
05–13	Anão, colina
14–21	Anão, montanha
22–25	Elfo, negro
26–34	Elfo, alto
35–42	Elfo, floresta
43–46	Gnomo, floresta
47–52	Gnomo, rochas
53–56	Meio-elfo
57–60	Meio-orc
61–68	Halfling, pés leves
69–76	Halfling, robusto
77–96	Humano
97–00	Tiefling

A criatura reencarnada lembra-se da sua vida e experiências anteriores. Ela mantem as capacidades que a sua forma original tinha, exceto por trocar sua raça original pela nova e mudar suas características raciais adequadamente.

Reflexos

2° nível de ilusão
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: 1 minuto

Três duplicatas ilusórias de você aparecem no seu espaço. Até a magia acabar, as duplicatas se movem com você e copiam as suas ações, trocando de posição, tornando impossível rastrear qual imagem é real. Você pode usar sua ação para dissipar as duplicatas ilusórias.

Cada vez que uma criatura mirar você com um ataque enquanto a magia durar, role um d20 para determinar se o ataque, em vez de você, mira uma das suas duplicatas.

Se você tiver três duplicatas, você deve rolar um 6 ou maior para mudar o alvo do ataque para uma duplicata. Com duas duplicatas, você deve rolar um 8 ou maior. Com uma duplicata, você deve rolar um 11 ou maior.

A CA de uma duplicata é igual a 10 + seu modificador de Destreza. Se um ataque atingir uma duplicata, ela é destruída. Uma duplicata só pode ser destruída por um ataque que a atinja. Ela ignora todos os outros danos e

efeitos. A magia acaba quando todas as três duplicatas forem destruídas.

Uma criatura não pode ser afetada por essa magia se não puder enxergar, se ela contar com outros sentidos além da visão, como percepção às cegas, ou se ela puder perceber ilusões como falsas, como com visão verdadeira.

Regeneração
7° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma conta de oração e água benta)
Duração: 1 hora

Você toca uma criatura e estimula sua habilidade de cura natural. O alvo recupera 4d8 + 15 pontos de vida. Pela duração da magia o alvo recupera 1 ponto de vida no início de cada turno dela (10 pontos de vida por minuto).

Os membro decepados do corpo do alvo (dedos, pernas, rabos e assim por diante), se tiver algum, são restaurados após 2 minutos. Se você tiver a parte decepada e segura-la contra o topo, a magia, instantaneamente, faz com que o membro se grude ao toco.

Relâmpago
3° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal (linha de 30 metros)
Componentes: V, S, M (um pouco de pelo e uma haste de âmbar, cristal ou vidro)
Duração: Instantânea

Um relâmpago forma uma linha de 30 metros de comprimento e 1,5 metro de largura que é disparado por você em uma direção, à sua escolha. Cada criatura na linha deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 8d6 de dano elétrico se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso.

O relâmpago incendeia objetos inflamáveis na área que não estejam sendo vestidos ou carregados.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4° nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 3°.

Remover Maldição
3° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Ao seu toque, todas as maldições afetando uma criatura ou objeto terminam. Se o objeto for um item mágico amaldiçoado, sua maldição persiste, mas a magia rompe a sintonia do portador com o objeto, então permitindo que ele o remova ou descarte.

Repouso Tranquilo
2° nível de necromancia (ritual)
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma pitada de sal e uma peça de cobre colocada em cada um dos olhos do corpo, que devem permanecer ai pela duração)
Duração: 10 dias

Você toca um corpo ou outros restos mortais. Pela duração, o alvo estará protegido de decomposição e não pode se tornar um morto-vivo.

A magia também estende, efetivamente, o limite de tempo para que o alvo seja trazido de volta a vida, já que os dias passados sob a influência dessa magia não contam no tempo limite de tais magias, como *reviver os mortos*.

Repreensão Infernal
1° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 reação, que você faz em resposta ao sofre dano de uma criatura a até 18 metros de você e que você possa ver
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você aponta seu dedo e a criatura que causou dano a você é, momentaneamente, envolta por chamas infernais. A criatura deve realizar um teste de resistência de Destreza. Ela sofre 2d10 de dano de fogo se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível do espaço acima do 1°.

Resistência
Truque de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um manto em miniatura)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você toca uma criatura voluntária. Uma vez, antes da magia acabar, o alvo pode rolar um d4 e adicionar o valor jogado a um teste de resistência de sua escolha. Ele pode rolar o dado antes ou depois de realizar o teste de resistência. Então, a magia termina.

Respirar na Água
3° nível de transmutação (ritual)
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (um pedaço de cana ou palha)
Duração: 24 horas

Essa magia concede a até dez criaturas voluntária que você possa ver, dentro do alcance, a habilidade de respirar embaixo d'água até a magia acabar. As criaturas afetadas também mantem sua forma normal de respiração.

Ressurreição
7° nível de necromancia
Tempo de Conjuração: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um diamante valendo, no mínimo, 1.000 po, consumido pela magia)
Duração: Instantânea

Você toca uma criatura morta que não esteja assim a mais de um século, que não tenha morrido por velhice e que não seja um morto-vivo. Se a alma da criatura estiver disposta e livre, o alvo volta a vida com todos os seus pontos de vida.

Essa magia neutraliza quaisquer venenos e cura doenças normais que afetavam a criatura no momento da morte. Essa magia, no entanto, não remove doenças mágicas, maldições ou efeitos similares; se eles não tiverem sido removidos antes da conjuração da magia, eles voltam a afetar a criatura quando ela volta a viver.

Essa magia fecha todos os ferimentos mortais e restaura partes do corpo perdidas.

Voltar dos mortos é um calvário. O alvo sofre –4 de penalidade em todas as suas jogadas de ataque, testes de resistência e testes de habilidade. A cada vez que o alvo terminar um descanso longo, as penalidades são reduzidas em 1, até desaparecerem.

Conjurar essa magia para trazer de volta a vida uma criatura que tenha morrido a um ano ou mais tempo é extremamente desgastante para você. Até você terminar um descanso longo, você não pode conjurar magias novamente e terá desvantagem em todas as jogadas de ataque, testes de habilidade e testes de resistência.

Ressurreição Verdadeira

9° nível de necromancia
Tempo de Conjuração: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um borrifo de água benta e diamantes valendo, no mínimo, 25.000 po, consumidos pela magia)
Duração: Instantânea

Você toca uma criatura morta que não esteja assim a mais de 200 anos e que tenha morrido por qualquer motivo, exceto velhice. Se a alma da criatura estiver disposta e livre, o alvo volta a vida com todos os seus pontos de vida.

Essa magia fecha todos os ferimentos, neutraliza quaisquer venenos, cura todas as doenças e suspende quaisquer maldições que afligiam a criatura quando ela morreu. A magia recupera órgão e membros danificados ou perdidos. Se a criatura for um morto-vivo, ela é restaurada para sua forma não-morta-viva.

Essa magia pode, até mesmo, prover um novo corpo, se o original não existir mais, nesse caso, você deve falar o nome da criatura. Ela aparece em um espaço desocupado, à sua escolha, a até 3 metros de você.

Restauração Maior

5° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (pó de diamante valendo, no mínimo, 100 po, consumido pela magia)
Duração: Instantânea

Você imbui uma criatura que você toca, com energia positiva para desfazer um efeito debilitante. Você pode reduzir a exaustão do alvo em um nível ou remover um dos seguintes do alvo:

- Um efeito que enfeitice ou petrifique o alvo
- Uma maldição, incluindo a sintonização do alvo com um item mágico amaldiçoado
- Qualquer redução a um dos valores de habilidade do alvo
- Um efeito que esteja reduzindo o máximo de pontos de vida do alvo

Restauração Menor

2° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Você toca uma criatura e pode, ou acabar com uma doença ou uma condição que a esteja afligindo. A condição pode ser cega, surda, paralisada ou envenenada.

Reviver os Mortos

5° nível de necromancia
Tempo de Conjuração: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um diamante valendo, no mínimo, 500 po, consumido pela magia)
Duração: Instantânea

Você traz uma criatura morta que você tocar de volta a vida, considerando que ela não esteja morta a mais de 10 dias. Se a alma da criatura estiver tanto disposta quando livre para juntar-se ao corpo dela, a criatura volta a vida com 1 ponto de vida.

Essa magia também neutraliza quaisquer venenos e cura doenças não-mágicas que afetavam a criatura no momento da morte. Essa magia, no entanto, não remove doenças mágicas, maldições ou efeitos similares; se eles não tiverem sido removidos antes da conjuração da magia, eles voltam a afetar a criatura quando ela volta a viver. A magia não pode trazer uma criatura morta-viva de volta à vida.

Essa magia fecha todos os ferimentos mortais, mas ela não restaura partes do corpo perdidas. Se a criatura não tiver uma parte do corpo ou órgão fundamental para sua sobrevivência – sua cabeça, por exemplo – a magia falha automaticamente.

Voltar dos mortos é um calvário. O alvo sofre –4 de penalidade em todas as suas jogadas de ataque, testes de resistência e testes de habilidade. A cada vez que o alvo terminar um descanso longo, as penalidades são reduzidas em 1, até desaparecerem.

Revivificar

3° nível de necromancia
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um diamante no valor de 300 po, consumido pela magia)
Duração: Instantânea

Você toca uma criatura que tenha morrido dentro do último minuto. Essa criatura volta a vida com 1 ponto de vida. Essa magia não pode trazer de volta a vida criaturas que tenham morrido de velhice nem pode restaurar quaisquer partes do corpo perdidas.

Riso Histérico de Tasha

1° nível de encantamento
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (pequenas tortas e uma pena que é balançada no ar)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma criatura, à sua escolha, que você possa ver, dentro do alcance, acha tudo hilariantemente engraçado e cai na gargalhada, se essa magia afeta-la. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Sabedoria ou cairá no chão, ficando incapacitado e incapaz de se levantar pela duração. Uma criatura com valor de Inteligência 4 ou inferior não é afetada.

Ao final de cada um dos turnos dela e, toda vez que sofrer dano, o alvo pode realizar outro teste de resistência de Sabedoria. O alvo terá vantagem no teste de resistência se ele for garantido por ele ter sofrido dano. Se obtiver sucesso, a magia acaba.

Rogar Maldição

3° nível de necromancia
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você toca uma criatura e a criatura deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Sabedoria ou será amaldiçoada pela duração da magia. Quando você conjura essa magia, escolha a natureza da maldição dentre as seguintes opções:

- Escolha um valor de habilidade. Enquanto amaldiçoado, o alvo tem desvantagem em testes de habilidade e testes de resistência feitos com esse valor de habilidade,
- Enquanto amaldiçoado, o alvo tem desvantagem nas jogadas de ataque contra você.
- Enquanto amaldiçoado, o alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria no começo de cada um dos turnos dela. Se ela falhar, ela perderá sua ação aquele turno, não fazendo nada.
- Enquanto o alvo estiver amaldiçoado, seus ataques e magias causam 1d8 de dano necrótico extra a ele.

Uma magia remover maldição termina esse efeito. Com a permissão do Mestre, você pode escolher um efeito alternativo de maldição, mas ele não deve ser mais poderoso que os descritos acima. O Mestre tem a palavra final sobre o efeito de uma maldição.

Em Níveis Superiores. Se você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4° nível, a duração da concentração sobe para 10 minutos. Se você usar um espaço de magia de 5° ou 6° nível, a duração será de 8 horas. Se você usar um espaço de magia de 7° ou 8° nível, a duração será de 24 horas. Se você usar um espaço de magia de 9° nível, a magia dura até ser dissipada. Usar um espaço de magia de 5° nível ou superior faz com que a duração não necessite de concentração.

Salto

1° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma perna de gafanhoto)
Duração: 1 minuto

Você toca uma criatura. A distância de salto da criatura é triplicada até a magia acabar.

Santuário

1° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação bônus
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S, M (um pequeno espelho de prata)
Duração: 1 minuto

Você protege uma criatura, dentro do alcance, contra ataques. Até a magia acabar, qualquer criatura que tentar atacar ou usar magias que causem dano contra criatura protegida deve, primeiro, realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar na resistência, a criatura deve escolher um novo alvo ou perderá o ataque ou magia. Essa magia não protege a criatura contra efeitos de área, como a explosão de uma *bola de fogo*.

Se a criatura protegida realizar um ataque ou conjurar uma magia que afete uma criatura inimiga, essa magia acaba.

Santuário Particular de Mordenkainen

4° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (uma folha de chumbo, um pedaço de vidro opaco, um chumaço de algodão ou pano e pó de crisólita)
Duração: 24 horas

Você deixa uma área, dentro do alcance, magicamente segura. A área é um cubo que pode ser tão pequeno quanto 1,5 metro ou tão grande quanto 30 metros de cada lado. A magia permanece pela duração ou até você usar uma ação para dissipa-la.

Quando você conjura essa magia, você decide que tipo de segurança ela fornecerá, escolhendo qualquer ou todas as propriedades a seguir:

- Sons não podem atravessar a barreira na fronteira da área protegida.
- A barreira da área protegida escura e nebulosa, impedindo visão (inclusive visão no escuro) através dela.
- Sensores criados por magia de adivinhação não podem aparecer dentro da área protegida ou atravessar a barreira no perímetro.
- As criaturas na área não podem ser alvo de magias de adivinhação.
- Nada pode se teletransportar para dentro ou para fora da área protegida.
- Viagem planar está bloqueada para dentro da área protegida.

Conjurar essa magia no mesmo lugar, a cada dia, por um ano, torna o efeito permanente.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 5° nível ou superior, você pode aumentar o tamanho do cubo em 30 metros de cada lado para cada nível do espaço acima do 4°. Então, você poderia proteger um cubo de até 60 metros de lado usando um espaço de magia de 5° nível.

Saraivada de Espinhos

1° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação bônus
Alcance: Pessoal
Componentes: V
Duração: Concentração, até 1 minuto

Da próxima vez que você atingir uma criatura com um ataque à distância com arma, antes da magia acabar, essa magia cria uma chuva de espinhos que brota da sua arma à distância ou munição. Além do efeito normal do ataque, o alvo do ataque e cada criatura a até 1,5 metro dele, devem realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 1d10 de dano perfurante se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, o dano aumenta em 1d10 para cada nível do espaço acima do 1° (até o máximo de 6d10).

Semiplano

8° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V
Duração: 1 hora

Você cria uma porta umbral em uma superfície sólida e lisa que você possa ver, dentro do alcance. A porta é grande o suficiente para permitir a passagem de criaturas Médias sem dificuldade. Quando aberta, a porta levará a um semiplano que parece uma sala vazia de 9 metros quadrados de dimensão, feita de madeira ou pedra. Quando a magia termina, a porta desaparece e, qualquer criatura ou objeto dentro do semiplano, permanecerá preso lá, a medida que a porta desaparece do outro lado.

Cada vez que você conjura essa magia, você pode criar um novo semiplano ou fazer a porta umbral se conectar a um semiplano que você tenha criado em uma conjuração anterior dessa magia. Além disso, se você conhecer a natureza e conteúdo do semiplano criado através da conjuração dessa magia por outra criatura, você pode fazer com que a porta umbral se conecte a esse semiplano.

Sentido Bestial

2° nível de adivinhação (ritual)
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: S
Duração: Concentração, até 1 hora

Você toca uma besta voluntária. Pela duração da magia, você pode usar sua ação para ver através dos olhos e ouvir através dos ouvidos da besta e continua a fazê-lo até você usar sua ação para retornar aos seus sentidos normais.

Enquanto estiver utilizando os sentidos da besta, você ganha os benefícios de qualquer sentido especial possuído pela criatura, no entanto, você estará cego e surdo em relação aos seus próprios sentidos.

Servo Invisível

1° nível de conjuração (ritual)
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um pedaço de barbante e um pouco de madeira)
Duração: 1 hora

Essa magia cria uma força invisível, sem mente e sem forma que realiza tarefas simples, ao seu comando, até a magia acabar. O servo aparece do nada em um espaço desocupado no chão, dentro do alcance. Ele tem CA 10, 1 ponto de vida, Força 2 e não pode atacar. Se ele cair a 0 pontos de vida, a magia acaba.

Uma vez em cada um dos seus turnos, com uma ação bônus, você pode comandar, mentalmente, o servo para se mover até 4,5 metros e interagir com um objeto. O servo pode realizar tarefas simples que um serviçal humano faria, como buscar coisas, limpar, consertar, dobrar roupas, acender chamas, servir comida ou derramar vinho. Uma vez que um comando seja dado, o servo realiza a tarefa da melhor forma possível, até completar a tarefa, então esperará o seu próximo comando.

Se você comandar o servo a realizar uma tarefa que poderia afasta-lo a mais de 18 metros de você, a magia termina.

Sexto Sentido

9° nível de adivinhação
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma pena de colibri)
Duração: 8 horas

Você toca uma criatura voluntária e a abençoa com uma habilidade limitada de ver o futuro iminente. Pela duração, o alvo não pode ser surpreendido e tem vantagem nas jogadas de ataque, testes de habilidade e testes de resistência. Além disso, outras criaturas tem desvantagem nas jogadas de ataque contra o alvo, pela duração.

Essa magia termina imediatamente, se você conjura-la novamente antes da duração acabar.

Silêncio

2° nível de ilusão (ritual)
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Pela duração, nenhum som pode ser criado dentro ou atravessar uma esfera de 6 metros de raio centrada num ponto, à sua escolha, dentro do alcance. Qualquer criatura ou objeto totalmente dentro da esfera é imune a dano trovejante e as criaturas estarão surdas enquanto estiverem completamente dentro dela. Conjurar magias que inclua a componente verbal é impossível ai.

Símbolo

7° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (mercúrio, fósforo e pó de diamante e opala, com um valor total de, no mínimo, 1.000 po, consumidos pela magia)
Duração: Até ser dissipada ou ativada

Quando você conjura essa magia, você inscreve um glifo nocivo, tanto sobre uma superfície (como uma secção de piso, uma parede ou mesa) quanto dentro de um objeto que possa ser fechado (como um livro, um pergaminho ou um baú de tesouro). Se você escolher uma superfície, o glifo pode cobrir uma área da superfície não superior a 3 metros de diâmetro. Se você escolher um objeto, o objeto deve permanecer no seu local; se ele for movido mais de 3 metros de onde você conjurou essa magia, o glifo será quebrado e a magia termina sem ser ativada.

O glifo é quase invisível e requer um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD da magia para ser encontrado.

Você define o que ativa o glifo quando você conjura a magia. Para glifos inscritos em uma superfície, os gatilhos mais típicos incluem tocar ou ficar sobre o glifo, remover outro objeto cobrindo o glifo, aproximar-se a uma certa distância do glifo ou manipular um objeto onde o glifo esteja inscrito. Para glifos inscritos dentro de objetos, os gatilhos mais comuns incluem abrir o objeto, aproximar-se a uma certa distância do objeto ou ver ou ler o glifo.

Você pode, posteriormente, aperfeiçoar o gatilho para que a magia se ative apenas sob certas circunstâncias ou de acordo com as características físicas (como altura ou peso), tipo de criatura (por exemplo, a proteção poderia ser definida para afetar aberrações ou drow) ou tendência. Você pode, também, definir condições para criaturas não ativarem o glifo, como aqueles que falarem determinada senha.

Quando você inscreve o glifo, escolha uma das opções abaixo para seu efeito. Uma vez ativado, o glifo brilha, preenchendo uma esfera de 18 metros de raio com penumbra por 10 minutos, após esse tempo, a magia termina. Cada criatura na esfera, quando o glifo é ativado, é afetada por seu efeito, assim como uma criatura que entrar na esfera a primeira vez num turno ou termina seu turno nela.

Atordoamento. Cada alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria e ficará atordoada por 1 minuto se falhar na resistência.

Desespero. Cada alvo deve realizar um teste de resistência de Carisma. Com uma falha na resistência, o alvo será consumido pelo desespero por 1 minuto. Durante esse período, ele não poderá atacar ou afetar qualquer criatura com habilidades, magias ou outros efeitos mágicos nocivos.

Discórdia. Cada alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Com uma falha na resistência, um alvo irá brigar e discutir com outras criaturas por 1 minuto. Durante esse período, ele será incapaz de se comunicar compreensivamente e terá desvantagem nas jogadas de ataque e testes de habilidade.

Dor. Cada alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição e ficará incapacitada com dores excruciantes por 1 minuto se falhar na resistência.

Insanidade. Cada alvo deve realizar um teste de resistência de Inteligência. Com uma falha na resistência, o alvo é levado a loucura por 1 minuto. Uma criatura insana, não pode realizar ações, não entende o que as outras criaturas dizem, não pode ler e fala apenas coisas sem sentido. O Mestre controla seus movimentos, que serão erráticos.

Medo. Cada alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria e ficará amedrontado por 1 minuto se falhar na resistência. Enquanto estiver amedrontado, o alvo largará o que quer que esteja segurando e deve se afastar, pelo menos 9 metros do glifo em cada um dos seus turnos, se for capaz.

Morte. Cada alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição, sofrendo 10d10 de dano necrótico se falhar na resistência ou metade desse dano se passar na resistência.

Sono. Cada alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria e cairá inconsciente por 10 minutos se falhar na resistência. Uma criatura acorda se sofrer dano ou se alguém usar sua ação para sacudi-la e estapeá-la até ela acordar.

Similaridade

5° nível de ilusão
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: 8 horas

Essa magia permite que você mude a aparência de qualquer quantidade de criaturas que você possa ver, dentro do alcance. Você dá a cada alvo que você escolheu uma nova aparência ilusória. Um alvo involuntário pode realizar um teste de resistência de Carisma, se for bem sucedido, a magia não o afetará.

A magia disfarça a aparência física, assim como roupa, armadura, armas e equipamentos. Você pode fazer com que cada criatura pareça 30 centímetros mais baixa ou alta e aparente ser magra, gorda ou entre. Você não pode mudar o tipo do seu corpo, portanto, você deve adotar uma forma que tenha a mesma disposição básica de membros. No mais, a extensão da sua ilusão cabe a você. A magia permanece pela duração, a menos que você usa sua ação para dissipa-la precocemente.

As mudanças criadas por essa magia não conseguem se sustentar perante uma inspeção física. Por exemplo, se você usar essa magia para adicionar um chapéu ao seu visual, objetos que passarem pelo chapéu e qualquer um que tocá-lo não sentirá nada ou sentirá sua cabeça e cabelo. Se você usar essa magia para aparentar ser mais magro do que é, a mão de alguém que a erguer para tocar em você, irá esbarrar em você enquanto ainda está, aparentemente, está no ar.

Uma criatura pode usar a ação dela para inspecionar um alvo e fazer um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD da sua magia. Se for bem sucedido, ele estará ciente de que o alvo está disfarçado.

Simulacro

7° nível de ilusão
Tempo de Conjuração: 12 horas
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (neve ou gelo em quantidade suficiente para fazer uma cópia em tamanho real da criatura duplicada; algum cabelo, recortes de unha ou outro pedaço do corpo da criatura, colocado dentro da neve ou gelo; e pó de rubi no valor de 1.500 po, polvilhado sobre a duplicata e consumido pela magia)
Duração: Até ser dissipada

Você modela uma duplicata ilusória de uma besta ou humanoide, dentro do alcance, durante todo tempo de conjuração da magia. A duplicada é uma criatura, parcialmente real, formada de gelo ou neve e pode realizar ações e, no mais, ser tratada como uma criatura normal. Ela aparenta ser igual a original, mas tem metade do máximo de pontos de vida da criatura e é formada sem qualquer equipamento. No mais, a ilusão usa todas as estatísticas da criatura que ela copiou.

O simulacro é amigável a você e às criaturas que você designar. Ele obedece aos seus comandos verbais, se movendo e agindo de acordo com seus desejos, agindo no seu turno em combate. O simulacro não possui capacidade de aprender ou de se tornar mais poderoso, portanto, ele nunca subirá de nível ou ganhará outras habilidades, nem poderá recuperar espaços de magia gastos.

Se o simulacro sofrer dano, você pode repara-lo em um laboratório alquímico, usando ervas e minerais raros no valor de 100 po por ponto de vida recuperado. O simulacro dura até cair a 0 pontos de vida, no momento em que ele volta a ser neve e derrete instantaneamente.

Se você conjurar essa magia novamente, qualquer duplicata atualmente ativa, que você criou com essa magia, é instantaneamente destruída.

Sinal de Esperança

3° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Essa magia confere esperança e vitalidade. Escolha qualquer quantidade de criaturas dentro do alcance. Pela duração, cada alvo tem vantagem em testes de resistência de Sabedoria e testes de resistência contra a morte e recuperam o máximo de pontos de vida possível em qualquer cura.

Sonho

5° nível de ilusão
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: Especial
Componentes: V, S, M (um punhado de areia, um pouco de tinta e uma pena de escrita arrancada de um pássaro adormecido)
Duração: 8 horas

Essa magia molda os sonhos de uma criatura. Escolha uma criatura que você conheça como alvo dessa magia. O alvo deve estar no mesmo plano de existência que você. Criaturas que não dormem, como elfos, não podem ser contatados por essa magia. Você, ou uma criatura voluntária que você tocar, entram em um estado de transe. Enquanto estiver me transe, o mensageiro está ciente dos seus arredores, mas não pode realizar ações ou se mover.

Se o alvo estiver dormindo, o mensageiro aparece no sonho do alvo e pode conversar com o alvo enquanto ele estiver dormindo, até o limite da duração da magia. O mensageiro também pode modificar o meio ambiente do sonho, criando paisagens, objetos e outras imagens. O mensageiro pode sair do transe a qualquer momento, terminando o efeito da magia prematuramente. O alvo se lembra do sonho perfeitamente quando acorda. Se o alvo estiver acordado quando a magia for conjurada, o mensageiro saberá disso e pode, tanto terminar o transe (e a magia) quando esperar o alvo cair no sono, no momento em que o mensageiro aparecerá nos sonhos do alvo.

Você pode fazer o mensageiro parecer monstruoso e aterrorizante para o alvo. Se o fizer, o mensageiro pode enviar uma mensagem de não mais que dez palavras, então o alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar na resistência, ecos da monstruosidade fantasmagórica criarão um pesadelo que permanecerá pela duração do sono do alvo e impede o alvo de ganhar qualquer benefício do descanso. Além disso, quando o alvo acordar, ele sofrerá 3d6 de dano psíquico.

Se você tiver uma parte do corpo, mecha de cabelo, recorte de unha ou porção similar do corpo do alvo, o alvo realiza seu teste de resistência com desvantagem.

Sono

1° nível de encantamento
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S, M (um punhado de areia fina, pétalas de rosas ou um grilo)
Duração: 1 minuto

Essa magia põem as criaturas num entorpecimento mágico. Jogue 5d8; o total é a quantidade de pontos de vida de criaturas afetados pela magia. As criaturas numa área de 6 metros de raio, centrada no ponto escolhido, dentro do alcance, são afetadas em ordem ascendente dos pontos de vida atuais delas (ignorando criaturas inconscientes).

Começando com as criaturas com menos pontos de vida atuais, cada criatura afetada por essa magia cai inconsciente até a magia acabar, sofrer dano ou alguém usar sua ação para sacudi-la ou esbofeteá-la até acordar. Subtraia os pontos de vida de cada criatura do total antes de seguir para a próxima criatura com menos pontos de vida atuais. Os pontos de vida atuais da criatura devem ser iguais ou menores que o valor restante para que a criatura possa ser afetada.

Mortos-vivos e criaturas imunes a serem enfeitiçadas não são afetadas por essa magia.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, jogue 2d8 adicionais para cada nível do espaço acima do 1°.

Sugestão

2° nível de encantamento
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V, M (uma língua de cobra e, ou um pedaço de favo de mel ou uma gota de azeite doce)
Duração: Concentração, até 8 horas

Você sugere um curso de atividade (limitado a uma ou duas sentenças) e, magicamente, influencia um criatura que você possa ver, dentro do alcance, e que possa ouvir e compreender você. Criaturas que não podem ser enfeitiçadas são imunes a esse efeito. A sugestão deve ser formulada de modo que o curso de ação soe razoável. Dizer para a criatura se esfaquear, se arremessar em uma lança, tocar fogo em si mesma ou fazer algum outro ato obviamente nocivo anulará o efeito da magia.

O alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar na resistência, ele seguirá o curso de ação que você descreveu, da melhor forma possível. O curso de ação sugerido pode continuar por toda a duração. Se a atividade sugerida puder ser completada em um tempo menor, a magia termina quando o alvo completar o que lhe foi dito para que fizesse.

Você pode, também, especificar condições que irão ativar uma atividade especial pela duração. Por exemplo, você poderia sugerir a um cavaleiro que entregasse seu cavalo de guerra ao primeiro mendigo que ele encontrar. Se a condição não for satisfeita antes da magia expirar, a atividade não será concluída.

Se você ou um dos seus companheiros causar dano a uma criatura afetada por essa magia, a magia termina.

Sugestão em Massa

6° nível de encantamento
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, M (uma língua de cobra e, ou um pedaço de favo de mel ou uma gota de azeite doce)
Duração: 24 horas

Você sugere um curso de atividade (limitado a uma ou duas sentenças) e, magicamente, influencia até dozes criaturas, à sua escolha, que você possa ver dentro do alcance e que possam ouvir e compreender você. Criaturas que não podem ser enfeitiçadas são imunes a esse efeito. A sugestão deve ser formulada de modo que o curso de ação soe razoável. Dizer para a criatura se esfaquear, se arremessar em uma lança, tocar fogo em si mesma ou fazer algum outro ato obviamente nocivo anulará o efeito da magia.

Cada alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar na resistência, ele seguirá o curso de ação que você descreveu, da melhor forma possível. O curso de ação sugerido pode continuar por toda a duração. Por exemplo, você poderia sugeria a um grupo de soldados que deem todo o seu dinheiro para o primeiro mendigo que encontrarem. Se a condição não for atingida antes da magia acabar, a atividade não é realizada.

Se você ou um dos seus companheiros causar dano a uma criatura afetada por essa magia, a magia termina para aquela criatura.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 7° nível, a duração será de 10 dias. Quando você usar um espaço de magia de 8° nível, a duração será de 30 dias. Quando você usar um espaço de magia de 9° nível, a duração será de 1 ano e 1 dia.

Sussurros Dissonantes

1° nível de encantamento
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V
Duração: Instantânea

Você sussurra uma melodia dissonante que apenas uma criatura, à sua escolha, dentro do alcance pode ouvir, causando-lhe uma terrível dor. O alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria. Se falhar na resistência, ele sofrerá 3d6 de dano psíquico e deve, imediatamente, usar sua reação, se disponível, para se mover para o mais longe possível de você. A criatura não

se moverá para um terreno obviamente perigoso, como uma fogueira ou abismo. Se obtiver sucesso na resistência, o alvo sofre metade do dano e não precisa se afastar de você. Uma criatura surda obtém sucesso automaticamente na sua resistência.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 1°.

Taumaturgia

Truque de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 9 metros
Componentes: V
Duração: Até 1 minuto

Você manifesta pequenas maravilhas, um sinal de poder sobrenatural, dentro do alcance. Você cria um dos seguintes efeitos mágicos dentro do alcance:

- Sua voz ressoa com o triplo do volume normal por 1 minuto.
- Você provoca tremores inofensivos no solo por 1 minuto.
- Você cria, instantaneamente, um som que se origina de um ponto, à sua escolha, dentro do alcance, como o barulho de um trovão, o gralhar de um corvo ou sussurros sinistros.
- Você, instantaneamente, faz uma porta ou janela destrancada se abrir ou se fechar.
- Você altera a aparência dos seus olhos por 1 minuto.

Se você conjurar essa magia diversas vezes, você pode ter até três dos efeitos de 1 minuto ativos por vez, e você pode dissipar um desses efeitos com uma ação.

Teia

2° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (um pedaço de teia de aranha)
Duração: Concentração, até 1 hora

Você conjura uma massa de teias espessas e pegajosas num ponto, à sua escolha, dentro do alcance. As teias preenchem um cubo de 6 metros naquele ponto, pela duração. As teias são terreno difícil e causam escuridão leve na área delas.

Se as teias não estiverem sendo suportadas por duas massas sólidas (como duas paredes ou árvores) ou em camadas sobre um chão, parede ou teto, a teia conjurada desaba sobre si mesma e a magia termina no início do seu próximo turno. As teias em camadas sobre uma superfície plana terão 1,5 metro de profundidade.

Cada criatura que começar seu turno nas teias ou entrar nelas durante seu turno, deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar na resistência, a criatura estará impedida enquanto permanecer nas teias ou até se libertar.

Uma criatura impedida pelas teias pode usar sua ação para realizar um teste de Força contra a CD da magia. Se obtiver sucesso, ela não estará mais impedida.

As teias são inflamáveis. Qualquer cubo de 1,5 metro de teia exposto ao fogo, é consumida por ele em 1 rodada, causando 2d4 de dano de fogo a qualquer criatura que começar seu turno nas chamas.

Telecinésia

5° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você adquire a habilidade de mover ou manipular criaturas ou objetos através do pensamento. Quando você conjura a magia e, com sua ação a cada turno, pela duração, você pode exercer sua vontade sobre uma criatura ou objeto que você possa ver, dentro do alcance, causando os efeitos apropriados abaixo. Você pode afetar o mesmo alvo rodada após rodada, ou escolher um novo a qualquer momento. Se você mudar de alvos, o alvo anterior não será mais afetado pela magia.

Criatura. Você pode tentar mover uma criatura Enorme ou menor. Faça um teste de habilidade com sua habilidade de conjuração resistido por um teste Força da criatura. Se você vencer a disputa, você move a criatura até 9 metros em qualquer direção, incluindo para cima, mas não além do alcance da magia. Até o final do seu próximo turno, a criatura estará impedida pelo seu agarrão telecinético. Uma criatura erguida para cima estará suspensa no ar.

Em rodadas subsequente, você pode usar sua ação para tentar manter seu agarrão telecinético na criatura repetindo o teste resistido.

Objeto. Você pode tentar mover um objeto pesando até 500 quilos. Se o objeto não estiver sendo vestido ou carregado, você o move, automaticamente, até 9 metros em qualquer direção, mas não além do alcance dessa magia.

Se o objeto estiver sendo vestido ou carregado por uma criatura, você deve realizar um teste de habilidade com sua habilidade de conjuração resistido por um teste de Força da criatura. Se você for bem sucedido, você arranca o objeto da criatura e o move até 9 metros, em qualquer direção, mas não além do alcance dessa magia.

Você pode exercer um controle refinado sobre os objetos com seu agarrão telecinético, como manipular ferramentas simples, abrir uma porta ou um recipiente, guardar ou recuperar um item de um recipiente aberto ou derramar o conteúdo de um frasco.

Telepatia

8° nível de adivinhação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Ilimitado
Componentes: V, S, M (um par de anéis de prata unidos)
Duração: 24 horas

Você cria uma ligação telepática entre você e uma criatura voluntária com a qual você seja familiarizado. A criatura pode estar em qualquer lugar no mesmo plano de existência que você. A magia termina se você ou o alvo não estiver mais no mesmo plano.

Até a magia acabar, você e o alvo podem, instantaneamente, compartilhar palavras, imagens, sons e outras mensagens sensoriais uma com a outra através da ligação e o alvo reconhece que é você a criatura que está se comunicando com ele. A magia permite que uma criatura com valor de Inteligência mínimo de 1 compreenda o sentido das suas palavras e capta o sentido geral de qualquer mensagem sensorial que você enviar.

Teletransporte

7° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 3 metros
Componentes: V
Duração: Instantânea

Essa magia, instantaneamente, transporta você e até oito criaturas voluntárias, à sua escolha, que você possa ver dentro do alcance ou um único objeto que você possa ver no alcance, para um destino que você selecionou. Se você for afetar um objeto, ele deve ser capaz de caber inteiro dentro de um cubo de 3 metros e não pode estar sendo empunhado ou carregado por uma criatura involuntária.

O destino que você escolher deve ser conhecido por você e deve ser no mesmo plano de existência que você está. Sua familiaridade com o destino determina se você chegará nele com sucesso. O Mestre rola um d100 e consulta a tabela.

Familiaridade	Fiasco	Área Similar	Fora do Alvo	No Alvo
Círculo permanente	–	–	–	01–100
Objeto associado	–	–	–	01–100
Muito familiar	01–05	06–13	14–24	25–100
Visto casualmente	01–33	34–43	44–53	54–100
Visto uma vez	01–43	44–53	54–73	74–100
Descrição	01–43	44–53	54–73	74–100
Descrição falsa	01–50	51–100	–	–

Familiaridade. "Círculo permanente" significa um círculo de teletransporte permanente o qual você conhece a sequência de selos. "Objeto associado" significa que você possui um objeto retirado do destino desejado nos últimos seis meses, como um livro da biblioteca do mago, roupa de cama de uma suíte real ou um pedaço de mármore da tumba secreta do lich.

"Muito familiar" é um lugar que você já tenha ido muitas vezes, um lugar que você estudou cuidadosamente ou um local que você possa ver enquanto conjura a magia. "Visto casualmente" é algum lugar que você tenha visto mais de uma vez, mas que não seja muito familiar. "Visto uma vez" é um lugar que você só viu uma vez, possivelmente através de magia. "Descrição" é um lugar cuja localização e aparência você conhece através da descrição de outrem, talvez através de um mapa.

"Destino falso" é um local que não existe. Talvez você tenha tentado espionar o santuário de um inimigo, mas, ao invés, viu uma ilusão ou você está tentando se teletransportar para um local familiar que não existe mais.

No Alvo. Você e seu grupo (ou objeto alvo) aparecem onde você queria.

Fora do Alvo. Você e seu grupo (ou objeto alvo) aparecem a uma distância aleatória fora do destino em uma direção aleatória. A distância do alvo é 1d10 x 1d10 por cento da distância que você viajou. Por exemplo, se você tentou viajar 180 quilômetros, mas apareceu fora do alvo e rolou um 5 e um 3 nos dois d10s, então você saiu do alvo 15 por cento ou 27 quilômetros. O Mestre determina a direção de fora do alvo aleatoriamente rolando um d8 e designando 1 como norte, 2 como nordeste, 3 como leste e assim por diante ao redor dos pontos cardeais. Se você seria teletransportado para uma cidade costeira, podendo cair a 27 quilômetros dela, no mar, você poderia ter problemas.

Área Similar. Você e seu grupo (ou objeto alvo) aparecem em uma área diferente que, visualmente ou tematicamente, é similar a área alvo. Se você estava indo para o laboratório na sua casa, por exemplo, você pode parar em outro laboratório de mago ou em uma loja de suprimentos alquímicos que terá muitas ferramentas iguais às encontradas no seu laboratório. Geralmente, você aparecerá no local similar mais próximo, mas já que a magia não tem limite de alcance, você pode, concebivelmente, viajar para qualquer lugar no plano.

Fiasco. A mágica imprevisível da magia resulta em uma jornada difícil. Cada criatura teletransportada (ou o objeto alvo) sofrem 3d10 de dano de energia e o Mestre rola novamente a tabela para ver onde você foi parar (fiascos múltiplos podem ocorrer, causando dano a cada vez).

Teletransporte por Árvores

6° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 3 metros
Componentes: V, S
Duração: 1 rodada

Essa magia cria uma ligação mágica entre uma planta inanimada Grande ou maior, dentro do alcance, e outra planta a qualquer distância, no mesmo plano de existência. Você deve ter visto ou tocado a planta de destino, pelo menos uma vez antes. Pela duração, qualquer criatura pode entrar na planta alvo e sair da planta destino usando 1,5 metro de movimento.

Tempestade da Vingança

9° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Visão
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

Uma agitada nuvem tempestuosa se forma, centrada num ponto que você possa ver e se espalha num raio de 108 metros. Relâmpagos riscam a área, trovões ressoam e ventos fortes silvam. Cada criatura embaixo da nuvem (a não mais de 1.500 metros abaixo da nuvem) quando ela aparece deve realizar um teste de resistência de Constituição. Com uma falha na resistência, uma criatura sofre 2d6 de dano trovejante e ficará surda por 5 minutos.

A cada rodada que você mantiver a concentração nessa magia, a tempestade produzirá efeitos adicionais no seu turno.

Rodada 2. Chuva ácida cai da nuvem. Cada criatura e objeto abaixo dela nuvem sofre 1d6 de dano ácido.

Rodada 3. Você convoca seis relâmpagos da nuvem para atingir seis criaturas ou objetos, à sua escolha, abaixo da nuvem. Uma mesma criatura ou objeto não pode ser atingido por mais de um raio. Uma criatura atingida deve realizar um teste de resistência de Destreza. A criatura sofrerá 10d6 de dano elétrico se falhar na resistência ou metade desse dano se passar.

Rodada 4. Granizo chove da nuvem. Cada criatura abaixo da nuvem sofre 2d6 de dano de concussão.

Rodada 5–10. Ventos e chuva gelados atacam a área abaixo da nuvem. A área se torna terreno difícil e de escuridão densa. Cada criatura sofre 1d6 de dano de frio. Ataques com armas à distância na área são impossíveis. O vento e chuva contam como uma distração grave com os propósitos de manter a concentração em magias. Finalmente, ventos fortes (entre 30 e 75 quilômetros por hora) automaticamente dispersam nevoa, neblina e fenômenos similares na área, independentemente de serem mundanos ou mágicos.

Tempestade de Fogo

7° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 45 metros
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Uma tempestade feita de camadas de chamas crepitantes aparece num local, à sua escolha, dentro do alcance. A área da tempestade consiste de até dez cubos de 3 metros, que você pode organizar como desejar. Cada cubo deve ter, pelo menos, uma face adjacente a face de outro cubo. Cada criatura na área deve realizar um teste de resistência de Destreza. Ela sofre 7d10 de dano de fogo se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso.

O fogo causa dano aos objetos na área e incendeia objetos inflamáveis que não estejam sendo vestidos ou carregados. Se desejar, a vida vegetal na área pode não ser afetada por essa magia.

Tempestade de Gelo

4° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 90 metros
Componentes: V, S, M (um pouco de poeira e algumas gotas de água)
Duração: Instantânea

Uma rajada de pedras de gelo batem no chão em um cilindro de 6 metros de raio por 12 metros de altura, centrado num ponto dentro do alcance. Cada criatura no cilindro deve realizar um teste de resistência de Destreza. Uma criatura sofre 2d8 de dano de concussão e 4d6 de dano de frio se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso.

O granizo torna a área da tempestade em terreno difícil até o final do seu próximo turno.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 5° nível ou superior, o dano de concussão aumenta em 1d8 para cada nível do espaço acima do 4°.

Tentáculos Negros de Evard

4° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 27 metros
Componentes: V, S, M (um pedaço de tentáculo de um polvo gigante ou lula gigante)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Tentáculos negros retorcidos preenchem um quadrado de 6 metros no chão, que você possa ver dentro do alcance. Pela duração, esses tentáculos transformam o solo na área em terreno difícil.

Quando uma criatura adentrar a área afetada pela primeira vez em um turno ou começar o turno dela lá, a criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza ou sofrerá 3d6 de dano de concussão e estará impedida pelos tentáculos até o fim da magia. Uma criatura que começar seu turno na área e já estiver impedida pelos tentáculos sofre 3d6 de dano de concussão.

Uma criatura impedida pelos tentáculos pode usar sua ação para realizar um teste de Força ou Destreza (à escolha dela) contra a CD da sua magia. Se ela obtiver sucesso, ela se libertará.

Terremoto

8° nível de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 150 metros
Componentes: V, S, M (um pouco de poeira, uma pedra e um pedaço de barro)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Você cria um distúrbio sísmico num ponto no solo, que você possa ver dentro do alcance. Pela duração, um tremor intenso rompe o solo em um círculo com 30 metros de raio centrado no ponto e sacode criaturas e estruturas em contato com o chão na área.

O solo na área torna-se terreno difícil. Cada criatura no solo que estiver se concentrando, deve realizar um teste de resistência de Constituição. Se falha na resistência, a concentração da criatura é interrompida.

Quando você conjura essa magia, e ao final de cada turno que você gastar se concentrando nela, cada criatura no solo na área deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar na resistência, a criatura será derrubada no chão.

Essa magia pode ter efeitos adicionais a depender do terreno na área, como determinado pelo Mestre.

Fissuras. Fissuras se abrem por toda área da magia, no começo do seu próximo turno, após você conjurar a magia. Um total de 1d6 dessas fissuras se abrem em locais escolhidos pelo Mestre. Cada um tem 1d10 x 3 metros de profundidade, 3 metros de largura e se estende de uma extremidade até o lado oposto da área da magia. Uma criatura que estiver em um ponto onde uma fissura se abriu deve ser bem sucedido num teste de resistência de Destreza ou cairá dentro dela. Uma criatura que obtenha sucesso na resistência se move com a margem da fissura, à medida que ela se abre.

Uma fissura que se abra abaixo de uma estrutura faz com que ela, automaticamente, desmorone (veja abaixo).

Estruturas. O tremor causa 50 de dano de concussão a qualquer estrutura em contato com o solo na área, quando você conjurar a magia e, no início de cada turno até a magia terminar. Se a estrutura cair a 0 pontos de vida, ela desmorona e, potencialmente, fere criaturas próximas. Uma criatura a uma distância inferior a metade da altura da estrutura deve realizar um teste de resistência de Destreza. Se falhar na resistência, a criatura sofrerá 5d6 de dano de concussão, cairá no chão e estará soterrada nos escombros, precisando de um teste de Força (Atletismo) com CD 20, usando uma ação, para escapar. O Mestre pode ajustar a CD para cima ou para baixo, dependendo da natureza dos escombros. Se obtiver sucesso na resistência, a criatura sofre metade do dano e não estará caída ou soterrada.

Terreno Alucinógeno

4° nível de ilusão
Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: 90 metros
Componentes: V, S, M (uma pedra, um galho e um pouco de planta verde)
Duração: 24 horas

Você faz com que um terreno natural num cubo de 45 metros dentro do alcance, pareça, soe e cheire com outro tipo de terreno natural. Portanto, campos abertos ou uma estrada podem ser modificados para se assemelharem a um pântano, colina, fenda ou algum outro tipo de terreno difícil ou intransponível. Uma lagoa pode ser modificada para se parecer com um prado, um precipício com um declive suave ou um barranco pedregoso com uma estrada larga e lisa. Estruturas manufaturadas, equipamentos e criaturas dentro da área não tem suas aparências modificadas.

As características táteis do terreno são inalteradas, portanto, as criaturas que adentrarem na área estão susceptíveis de ver através da ilusão. Se a diferença não for obvia ao toque, uma criatura que examine a ilusão cuidadosamente, pode realizar um teste de Inteligência (Investigação) contra a CD da magia para desacredita-la. Uma criatura que discernir a ilusão do que ela é, a enxerga como uma imagem vaga sobrepondo o terreno.

Toque Arrepiante

Truque de necromancia
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 36 metros
Componentes: V, S
Duração: 1 rodada

Você cria uma mão esquelética fantasmagórica no espaço de uma criatura, dentro do alcance. Realize um ataque à distância com magia contra a criatura para afeta-la com o frio sepulcral. Se atingir, a criatura sofre 1d8 de dano necrótico e não poderá recuperar pontos de vida até o início do seu próximo turno. Até lá, a mão ficará presa ao alvo.

Se você atingir um alvo morto-vivo, ele terá desvantagem nas jogadas de ataque contra você até o final do seu próximo turno.

O dano dessa magia aumenta em 1d8 quando você alcança o 5° nível (2d8), 11° nível (3d8) e 17° nível (4d8).

Toque Chocante

Truque de evocação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duração: Instantânea

Eletricidade surge da sua mão para transmitir um choque em uma criatura que você tentar tocar. Faça um ataque corpo-a-corpo com magia contra o alvo. Você tem vantagem na jogada de ataque se o alvo estiver vestindo qualquer armadura de metal. Se atingir, o alvo sofre 1d8 de dano elétrico e não pode usar reações até o início do próximo turno dele.

O dano da magia aumenta em 1d8 quando você alcança o 5° nível (2d8), 11° nível (3d8) e 17° nível (4d8).

Toque Vampírico

3° nível de necromancia
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 1 minuto

O toque da sua mão coberta de sombras pode drenar a força vital dos outros para curar seus ferimentos. Realize um ataque corpo-a-corpo com magia contra uma criatura ao seu alcance. Se atingir, o alvo sofre 3d6 de dano necrótico e você recupera pontos de vida igual à metade do dano necrótico causado. Até a magia acabar, você pode realizar o ataque novamente, no seu turno, com uma ação.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4° nível ou superior, o dano aumenta em 1d6 para cada nível do espaço acima do 3°.

Tranca Arcana

2° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (pó de ouro valendo, no mínimo, 25 po, consumido pela magia)
Duração: Até ser dissipada

Você toca uma porta, janela, portão, baú ou outra entrada fechada e ela ficará trancada pela duração. Você e as criaturas que você designar, quando você conjurar essa magia, podem abrir o objeto normalmente. Você também pode definir uma senha que, quando falada a 1,5 metro do objeto, suprime a magia por 1 minuto. De outra forma, ele é intransponível até ser quebrado ou a magia seja dissipada ou suprimida. Conjurar *arrombar* no objeto suprime a *tranca arcana* por 10 minutos.

Enquanto estiver sob efeito dessa magia, o objeto é mais difícil de quebrar ou de forçar para abrir; a CD para quebra-lo ou de arromba-lo aumenta em 10.

Truque de Corda

2° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (pó de extrato de milho e um laço de pergaminho trançado)
Duração: 1 hora

Você toca um pedaço de corda que tenha até 18 metros de comprimento. Uma ponta da corda então, se ergue no ar até toda a corda estar erguida e perpendicular ao solo. Na ponta de cima da corda, uma entrada invisível se abre para um espaço extradimensional que permanece até a magia acabar.

O espaço extradimensional pode ser alcançado escalando a corda até o topo. O espaço pode abrigar até oito criaturas Médias ou menores. A corda pode ser puxada para dentro do buraco, fazendo-a desaparecer para os observadores do lado de fora do espaço.

Ataques e magias não podem ultrapassar a entrada, entrando ou saindo do espaço extradimensional, mas quem está dentro pode ver o lado de fora, como se estivesse olhando por uma janela de 0,9 metro por 1,5 metro, centrada na corda.

Tudo que estiver dentro do espaço extradimensional cai quando a magia acabar.

Tsunami

8° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 minuto
Alcance: Visão
Componentes: V, S
Duração: Concentração, até 6 rodadas

Uma muralha de água aparece do nada num ponto, à sua escolha, dentro do alcance. Você pode fazer a muralha ter até 90 metros de comprimento, 90 metro de altura e 15 metros de espessura. A muralha permanece pela duração.

Quando a muralha aparece, cada criatura dentro da área deve realizar um teste de resistência de Força. Se falhar na resistência, uma criatura sofrerá 6d10 de dano de concussão ou metade desse dano se passar na resistência.

No início de cada um dos seus turnos, após a muralha aparecer, ela, junto com qualquer criatura nela, se afasta 15 metros de você. Qualquer criatura Enorme ou menor dentro da muralha ou no espaço que a muralha entrar quando ela se mover, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força ou sofrerá 5d6 de dano de concussão. Uma criatura pode sofrer esse dano apenas uma vez por rodada. No final do turno, a altura da muralha é reduzida em 15 metros e o dano que as criaturas sofrem da magia

nas rodadas subsequentes é reduzido em 1d10. Quando a muralha chegar a 0 metro de altura, a magia acaba.

Uma criatura pega pela muralha, pode se mover nadando. Devido à força da onda, no entanto, a criatura deve realizar um teste de Força (Atletismo) contra a CD da magia para conseguir se mover. Se ela falhar no teste, não conseguirá se mover. Uma criatura que se mova para fora da área, cairá no chão.

Velocidade

3° nível de transmutação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: 18 metros
Componentes: V, S, M (uma raspa de raiz de alcaçuz)
Duração: Concentração, até 1 minuto

Escolha uma criatura voluntária que você possa ver, dentro do alcance. Até a magia acabar, o deslocamento do alvo é dobrado, ele ganha +2 de bônus na CA, ele tem vantagem em testes de resistência de Destreza e ganha uma ação adicional em cada um dos turnos dele. A ação pode ser usada apenas para realizar as ações de Ataque (um ataque com arma, apenas), Disparada, Desengajar, Esconder ou Usar um Objeto.

Quando a magia acabar, o alvo não poderá se mover ou realizar ações até depois do seu próximo turno, à medida que uma onda de letargia toma conta dele.

Ver o Invisível

2° nível de adivinhação
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (um pouco de talco e um pó de prata polvilhado)
Duração: 1 hora

Pela duração, você vê criaturas e objetos invisíveis como se eles fossem visíveis e você pode ver no Plano Etéreo. Criaturas e objetos etéreos parecem espectrais e translúcidos.

Viagem Planar

7° nível de conjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (uma haste metálica bifurcada valendo, no mínimo, 250 po, sintonizada com um plano de existência em particular)
Duração: Instantânea

Você e até oito criaturas voluntárias, que estejam de mãos dadas em um círculo, são transportadas para um plano de existência diferente. Você pode especificar o destino alvo em termos gerais, como a Cidade de Bronze do Plano Elemental do Fogo ou o palácio de Dispater na segunda camada dos Nove Infernos e você aparece no ou perto do destino. Se você estiver tentando chegar a Cidade de Bronze, por exemplo, você poderia chegar na Estrada de Aço dela, em frente aos Portões de Cinzas ou contemplando a cidade do outro lado do Mar de Fogo, à critério do Mestre.

Alternativamente, se você conhecer a sequência de selos do círculo de teletransporte em outro plano de existência, essa magia pode leva-lo para esse círculo. Se o círculo de teletransporte for muito pequeno para comportar as criaturas que você está transportando, elas aparecerão no espaço desocupado mais próximo do círculo.

Você pode usar essa magia para banir uma criatura involuntária para outro plano. Escolha uma criatura ao seu alcance e realize um ataque corpo-a-corpo com magia contra ela. Se atingir, a criatura deve realizar um teste de resistência de Carisma. Se a criatura falhar na resistência, ela é transportada para um local aleatório no plano de existência que você especificou. Uma criatura, uma vez transportada, deve encontrar seu próprio meio de retornar para seu plano de existência atual.

Vidência

5° nível de adivinhação
Tempo de Conjuração: 10 minutos
Alcance: Pessoal
Componentes: V, S, M (um foco valendo, no mínimo, 1.000 po, como uma bola de cristal, espelho de prata ou fonte cheia de água benta)
Duração: Concentração, até 10 minutos

Você pode ver e ouvir uma criatura em particular, à sua escolha, que esteja no mesmo plano de existência que você. O alvo deve realizar um teste de resistência de Sabedoria, que é modificador de acordo com o quão bem você conhece o alvo e o tipo de conexão física que você tem com ele. Se um alvo souber que você está conjurando essa magia, ele pode falhar no teste de resistência voluntariamente, se ele quiser ser observado.

Com um sucesso na resistência, o alvo não é afetado e você não pode usar essa magia contra ele novamente por 24 horas.

Se falhar na resistência, a magia cria um sensor invisível a até 3 metros do alvo. Você pode ver e ouvir através do sensor, como se você estivesse onde ele está. O sensor se move com o alvo, permanecendo a 3 metros dele pela duração. Uma criatura que puder ver objetos invisíveis verá o sensor como um globo luminoso do tamanho de um punho.

Ao invés de focar em uma criatura, você pode escolher um local que você já tenha visto antes como alvo dessa magia. Quando fizer isso, o sensor aparece no local e não se move.

Conhecimento	Modificador de Resistência
Segunda mão (você ouviu falar do alvo)	+5
Primeira mão (você foi apresentado ao alvo)	+0
Familiar (você conhece bem o alvo)	–5

Conexão	Modificador de Resistência
Descrição ou foto	–2
Pertences ou roupas	–4
Parte do corpo, mexa de cabelo, recorte de unha ou simular	–10

Vínculo Protetor

2° nível de abjuração
Tempo de Conjuração: 1 ação
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (um par de anéis de platina valendo, no mínimo, 50 po cada, que você e o alvo devem usar pela duração)
Duração: 1 hora

Essa magia protege uma criatura voluntária que você tocar e cria uma conexão mística entre você e o alvo até a magia acabar. Enquanto o alvo estiver a até 18 metros de você, ele recebe +1 de bônus na CA, nos testes de resistência e terá resistência a todos os danos. No

entanto, a cada vez que ele sofrer dano, você sofrerá a mesma quantidade de dano.

A magia acaba se você cair a 0 pontos de vida ou se você e o alvo ficarem separados a mais de 18 metros. Ela também termina se a magia for conjurada novamente em quaisquer das criaturas conectadas. Você também pode dissipar a magia com uma ação.

Vinha Esmagadora

4° nível de conjuração

Tempo de Conjuração: 1 ação bônus

Alcance: 9 metros

Componentes: V, S

Duração: Concentração, até 1 minuto

Você conjura uma vinha que brota do chão em um espaço desocupado, à sua escolha, que você possa ver dentro do alcance. Quando você conjura essa magia, você pode direcionar a vinha para que ela enlace uma criatura a até 9 metros dela que você possa ver. Essa criatura deve ser bem sucedida num teste de resistência de Destreza ou será arrastada 6 metros na direção da vinha.

Até o fim da magia, você pode direcionar a vinha para enlaçar a mesma criatura ou uma diferente, com uma ação bônus, em cada um dos seus turnos.

Visão da Verdade

6° nível de adivinhação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (unguento para os olhos no valor de 25 po; ele é feito de pó de cogumelo, açafrão e gordura; e é consumido pela magia)

Duração: 1 hora

Essa magia concede a uma criatura voluntária tocada a habilidade de ver as coisas como elas realmente são. Pela duração, a criatura terá visão verdadeira, percebendo portas secretas escondidas por magia e podendo ver no Plano Etéreo, tudo num alcance de até 36 metros.

Visão no Escuro

2° nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (ou um pedaço de cenoura seca ou uma ágata)

Duração: 8 horas

Você toca uma criatura voluntária para conceder a ela a habilidade de ver nas trevas. Pela duração, a criatura terá visão no escuro com alcance de 18 metros.

Vitalidade Falsa

1° nível de necromancia

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Pessoal

Componentes: V, S, M (uma pequena quantidade de álcool ou bebidas destiladas)

Duração: 1 hora

Reforçando-se com uma vitalidade necromântica ilusória, você ganha 1d4 + 4 pontos de vida temporários pela duração.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 2° nível ou superior, você ganha 5 pontos de vida temporários adicionais para cada nível do espaço de magia acima do 1°.

Voo

3° nível de transmutação

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: Toque

Componentes: V, S, M (uma pena da asa de qualquer pássaro)

Duração: Concentração, até 10 minutos

Você toca uma criatura voluntária. O alvo ganha deslocamento de voo de 18 metros, pela duração. Quando a magia acabar, o alvo cai se ainda estiver no ar, a não ser que ele possa impedir a queda.

Em Níveis Superiores. Quando você conjurar essa magia usando um espaço de magia de 4° nível ou superior, você pode afetar uma criatura adicional para cada nível do espaço acima do 3°.

Zombaria Viciosa

Truque de encantamento

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V

Duração: Instantânea

Você libera uma série de insultos atados com encantamentos sutis numa criatura que você possa ver, dentro do alcance. Se o alvo puder ouvir você (apesar de não precisar compreende-lo), ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Sabedoria ou sofrerá 1d4 de dano psíquico e terá desvantagem na próxima jogada de ataque que ele fizer antes do final do próximo turno dele.

O dano dessa magia aumenta em 1d4 quando você alcança o 5° nível (2d4), 11° nível (3d4) e 17° nível (4d4).

Zona da Verdade

2° nível de encantamento

Tempo de Conjuração: 1 ação

Alcance: 18 metros

Componentes: V, S

Duração: 10 minutos

Você cria uma zona mágica protegida contra enganação, numa esfera com 4,5 metros de raio, centrada num ponto, à sua escolha, dentro do alcance. Até a magia acabar, uma criatura que entrar na área da magia pela primeira vez num turno ou começar seu turno nela, deve realizar um teste de resistência de Carisma. Se falhar na resistência, a criatura não poderá mentir deliberadamente enquanto estiver no raio. Você saberá cada criatura que passou ou falhou nesse teste de resistência.

Uma criatura afetada está ciente da magia e pode, portanto, evitar responder perguntas as quais ela normalmente responderia com uma mentira. Tais criaturas podem ser evasivas em suas respostas, contanto que permaneçam dentro dos limites da verdade.

Apêndice A: Condições

As condições alteram as capacidades de uma critura das mais diversas maneiras e surgem como resultado de uma magia ou outro efeito. A maioria das condições, como cego, são prejudiciais, mas algumas poucas, como invisível, podem ser vantajosas.

Uma condição se encerra ao ser remediada (a condição caído é remediada levantando-se, por exemplo) ou de acordo com uma duração expressada no efeito que a impôs.

Se mais de um efeito impor a mesma condição a uma criatura, cada aplicação de uma condição tem sua própria duração, porém, os efeitos das mesmas não se agravam na criatura. Ou a criatura tem a condição ou não.

As seguintes definições especificam o que acontece a uma criatura quando ela é sujeita a uma condição.

Agarrado

- O deslocamento de uma criatura agarrada se torna 0, e ela não pode se beneficiar de qualquer bônus em seu deslocamento.
- A condição encerra caso a criatura que a agarrou fique incapacitada (veja a condição).
- A condição se encerra se um efeito, como o causado pela magia *onda trovejante*, remover a criatura agarrada do alcance da criatura que a agarrou ou do efeito que causa a condição.

Amedrontado

- Uma criatura amedrontada sofre desvantagem em testes de habilidade e jogadas de ataque enquanto a fonte do seu medo estiver em sua linha de visão.
- A criatura não pode se mover voluntariamente para uma posição que a faça terminar o turno mais próxima da sua fonte de medo do que sua posição inicial.

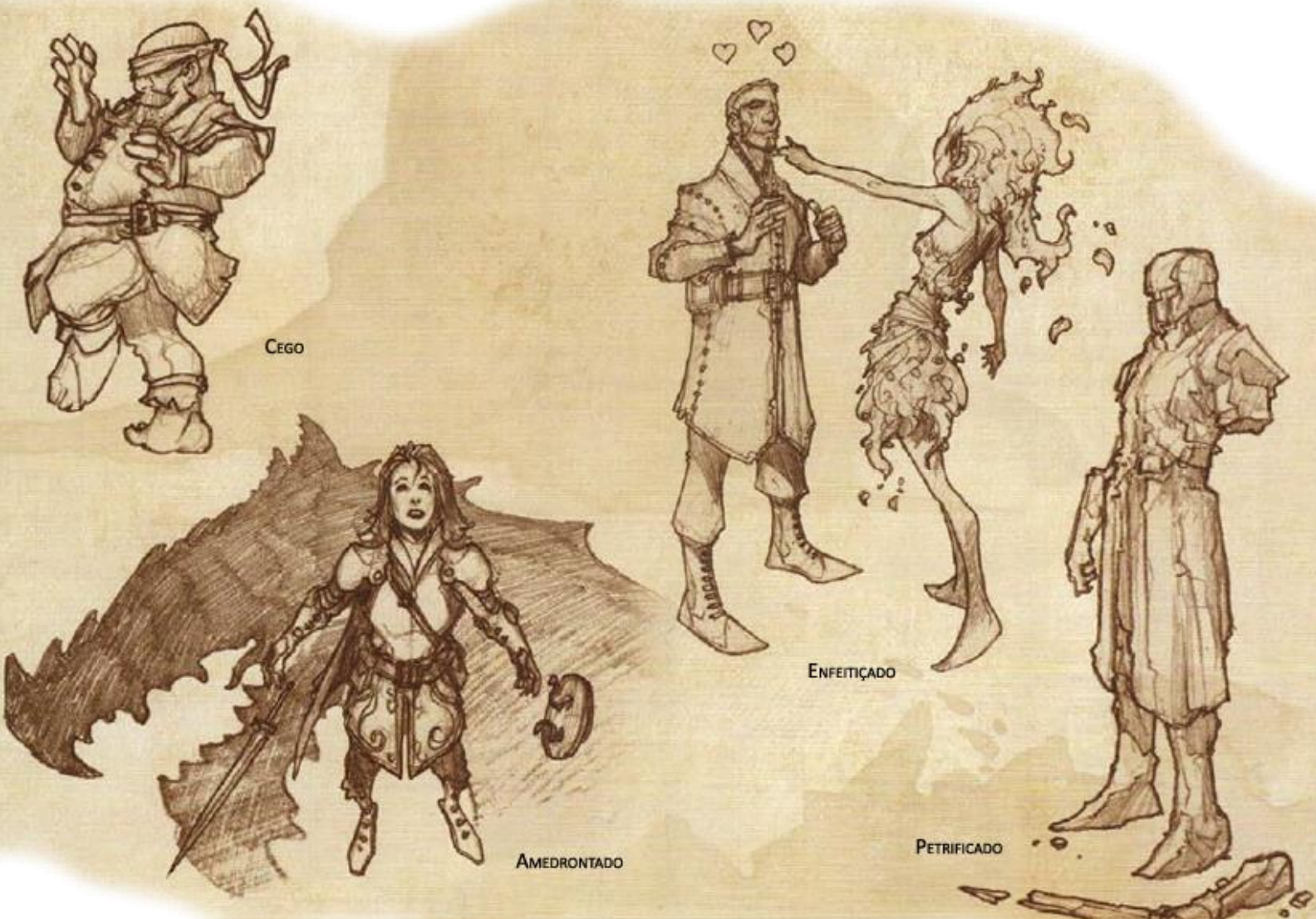
Atordoado

- Uma criatura atordoada está incapacitada (veja a condição). Ela não pode se mover e somente pode falar hesitantemente.
- A criatura falha automaticamente em testes de resistência de Força ou Destreza.
- Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem.

Caído

- A única opção de movimento que uma criatura caída tem é rastejar, a menos que ela se levante, encerrando assim a condição.
- A criatura sofre desvantagem nas jogadas de ataque.
- Uma jogada de ataque contra a criatura possui vantagem se o atacante estiver a 1,5 metro dela. De qualquer outra forma a jogada sofre desvantagem.

Cego

- Uma criatura cega falha automaticamente em qualquer teste de habilidade que requeira o uso da visão.
- Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem, e os ataques da criatura sofrem desvantagem.

Enfeitiçado

- Uma criatura enfeitiçada não pode atacar quem a enfeitiçou ou tê-lo como alvo de habilidades ou efeitos mágicos nocivos.
- Quem a enfeitiçou possui vantagem em testes de habilidade feitos para interagir socialmente com a criatura.

Envenenado

- Uma criatura envenenada sofre desvantagem em jogadas de ataque e testes de habilidade.

Impedido

- O deslocamento de uma criatura impedida se torna 0, e ela não pode se beneficiar de qualquer bônus em seu deslocamento.
- Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem, e os ataques da criatura sofrem desvantagem.
- A criatura sofre desvantagem em testes de resistência de Destreza.

Incapacitado

- Uma criatura incapacitada não pode realizar ações ou reações.

Inconsciente

- Uma criatura inconsciente está incapacitada (veja a condição). Ela não pode se mover ou falar e não tem ciência de seus arredores.
- A criatura larga tudo que estiver segurando e fica caída.
- A criatura falha automaticamente em testes de resistência de Força ou Destreza.
- Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem.
- Qualquer ataque que atinja a criatura é um acerto crítico, se o atacante estiver a 1,5 metro dela.

Exaustão

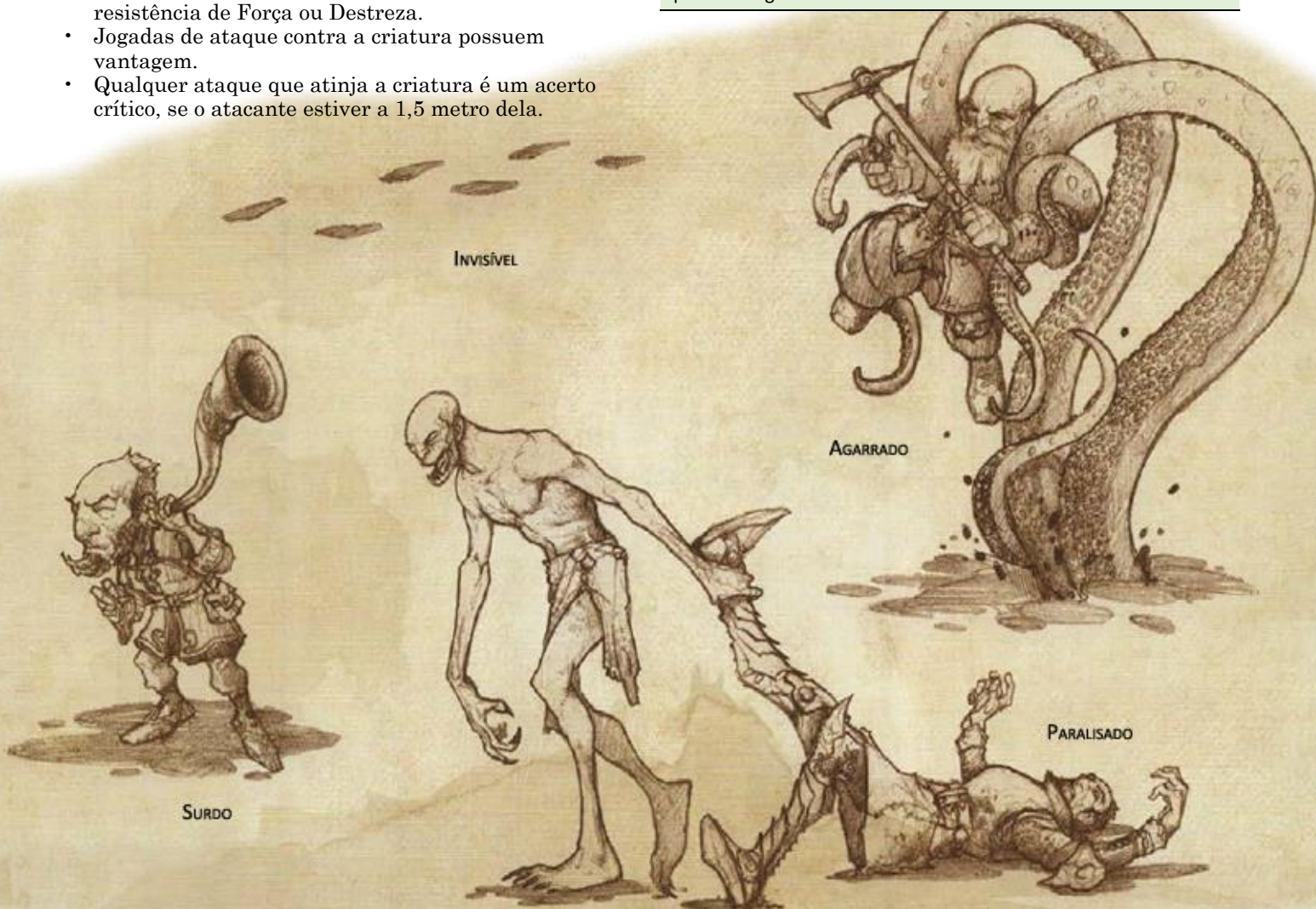
Algumas habilidades especiais e perigos ambientais, como fome e exposição prolongada a temperaturas congelantes ou escaldantes, podem impor uma condição especial chamada exaustão. A exaustão é medida em seis níveis. Um efeito pode fazer com que uma criatura sofra um ou mais níveis de exaustão, como especificado na descrição do efeito.

Nível	Efeito
1	Desvantagem em testes de habilidade
2	Deslocamento reduzido à metade
3	Desvantagem nas jogadas de ataque e testes de resistência
4	Máximo de pontos de vida reduzido à metade
5	Deslocamento reduzido à 0
6	Morte

Se uma criatura que já possui um nível de exaustão sofrer outro efeito que também causa exaustão, o nível atual de exaustão da criatura aumenta em uma quantidade especificada pela descrição do efeito que a causou.

Conforme o nível de exaustão de uma criatura aumenta, os efeitos pioram. A criatura não sofre apenas o efeito do seu nível atual de exaustão, mas de todos os níveis anteriores, sendo assim uma criatura sofrendo o nível 2 de exaustão tem seu deslocamento reduzido pela metade além de sofrer desvantagem em testes de habilidade.

Um efeito que remova exaustão reduz seu nível, com todos os efeitos de exaustão desaparecendo se esse nível for reduzido abaixo de 1.

Terminar um descanso longo reduz a exaustão de uma criatura em 1 nível, contanto que ela também tenha ingerido um pouco de água e comida.

Invisível

- Uma criatura invisível é impossível de ser vista sem a ajuda de magia ou sentidos especiais. Para o propósito de se esconder, a criatura é considerada em área de escuridão densa. A localização da criatura pode ser detectada por qualquer barulho que ela faça ou rastros que ela deixe.
- Jogadas de ataque contra a criatura sofrem desvantagem, e os ataques da criatura possuem vantagem.

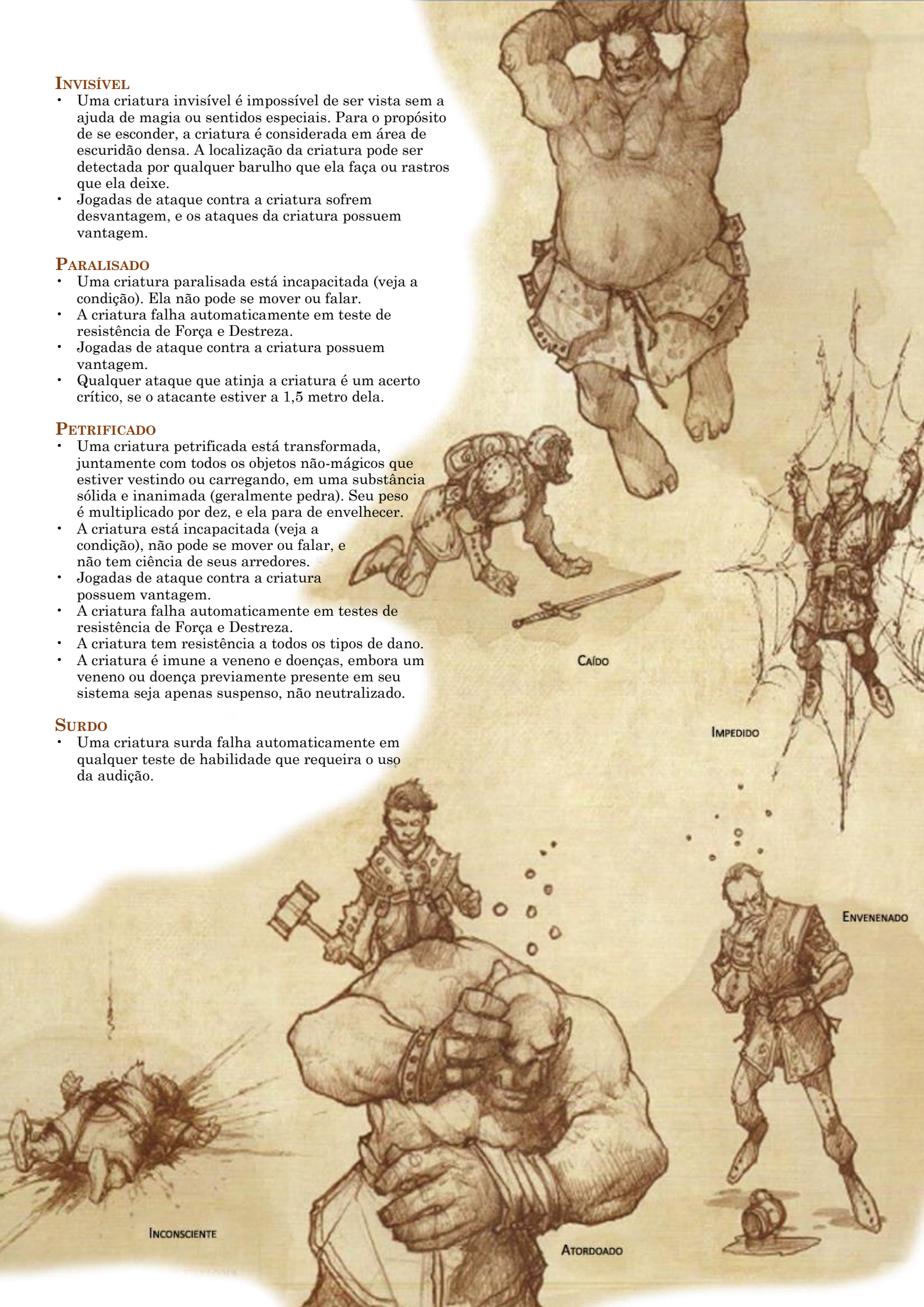
Paralisado

- Uma criatura paralisada está incapacitada (veja a condição). Ela não pode se mover ou falar.
- A criatura falha automaticamente em teste de resistência de Força e Destreza.
- Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem.
- Qualquer ataque que atinja a criatura é um acerto crítico, se o atacante estiver a 1,5 metro dela.

Petrificado

- Uma criatura petrificada está transformada, juntamente com todos os objetos não-mágicos que estiver vestindo ou carregando, em uma substância sólida e inanimada (geralmente pedra). Seu peso é multiplicado por dez, e ela para de envelhecer.
- A criatura está incapacitada (veja a condição), não pode se mover ou falar, e não tem ciência de seus arredores.
- Jogadas de ataque contra a criatura possuem vantagem.
- A criatura falha automaticamente em testes de resistência de Força e Destreza.
- A criatura tem resistência a todos os tipos de dano.
- A criatura é imune a veneno e doenças, embora um veneno ou doença previamente presente em seu sistema seja apenas suspenso, não neutralizado.

Surdo

- Uma criatura surda falha automaticamente em qualquer teste de habilidade que requeira o uso da audição.

Apêndice B: Deuses do Multiverso

A religião é uma parte muito importante na vida nos mundos do multiverso de D&D. Quando deuses andam no mundo, clérigos canalizam poder divino, cultos malignos realizam sacrifícios em covis subterrâneos e paladinos reluzentes se impõem como bastiões contra as trevas, é difícil manter-se ambivalente sobre as divindades e negar a existência delas.

Muitas pessoas nos mundos de D&D veneram deuses diferentes em momentos e circunstâncias diferentes. As pessoas nos Reinos Esquecidos, por exemplo, podem rezar para Sune para ter sorte no amor, fazer uma oferenda a Waukeen antes de ir para o mercado e rezar para acalmar Talos quando uma forte tormenta chegar – tudo no mesmo dia. Muitas pessoas tem um favorito dentre os deuses, um cujos ideias e ensinamentos eles tomam para si próprios. E, alguns poucos, dedicam-se inteiramente a um único deus, geralmente servindo como sacerdotes ou campeões dos ideias desse deus.

Seu Mestre define quais deuses, se tiver algum, são adorados na campanha dele. Dentre os deuses disponíveis, você pode escolher apenas uma divindade para que seu personagem sirva, adore ou diga venerar da boca pra fora. Ou você pode selecionar alguns para os quais seu personagem reza com mais frequência. Ou apenas fazer uma nota mental dos deuses que são venerados na campanha do seu Mestre, assim você poderá chamar pelos seus nomes quando apropriado. Se você estiver jogando com um clérigo ou um personagem com o antecedente acólito, decida a qual deus você serve ou serviu e considere os domínios sugeridos da divindade quando escolher o domínio do seu personagem.

Panteões de D&D

Cada mundo no multiverso de D&D tem seus próprios panteões de divindades, variando de tamanho desde os abundantes panteões dos Reinos Esquecidos e Greyhawk até as religiões mais focadas de Eberron e Dragonlance. Muitas raças não-humanas adoram os mesmos deuses em mundos diferentes – Moradin, por exemplo, é venerado pelos anões dos Reinos Esquecidos, Greyhawk e muitos outros mundos.

Os Reinos Esquecidos

Dezenas de divindades são veneradas, adoradas e temidas através do mundo dos Reinos Esquecidos. Pelo menos trinta deuses são amplamente conhecidos através dos Reinos e muitos mais são adorados localmente, por tribos individuais, pequenos cultos ou certas seitas de templos religiosos maiores.

Os Domínios da Vida e da Morte

Muitas divindades nessa seção sugerem o domínio da Vida, particularmente se elas forem intimamente associadas à cura, proteção, parto, carinho ou fertilidade. Como descrito no capítulo 3, no entanto, o domínio da Vida é incrivelmente amplo e, um clérigo de qualquer divindade não-maligna pode escolhe-lo.

Uma quantidade de divindades, a imensa maioria malignas, sugerem o domínio da Morte, que é detalhado no *Guia do Mestre*. A maioria dos clérigos que escolhem esse domínio são PdMs malignos, porém, se você deseja venerar uma divindade da morte, consulte seu Mestre.

Greyhawk

Os deuses de Greyhawk vem de, pelo menos, quatro panteões diferentes, representando as crenças dos vários grupos étnicos que povoam o continente de Oerik pelas eras. Como resultado, existe uma grande quantidade de sobreposições em seus portfólios: Pelor é o deus Flan do sol e Pholtus é o deus Oeridiano do sol, por exemplo.

Dragonlance

Os deuses do mundo de Krynn fazem parte de três famílias: sete deuses do bem, liderados por Paladine e Mishakal, sete deuses da neutralidade, liderados por Gilean e sete deuses do mal, liderados por Takhisis e Sargonnas. Essas divindades tem sido chamadas por muitos nomes diferentes e possuem diferentes níveis de estima por diferentes povos e culturas através da história do mundo, mas eles são os únicos deuses no mundo – seus lugares são fixos nas estrelas como constelações.

Eberron

O mundo de Eberron possui muitas religiões diferentes, mas a mais importante gira em torno do panteão chamado de Soberano Anfitrião e seus muitos vestígios malignos, os Seis Sombrios. Os deuses do Soberano Anfitrião são conhecidos por terem domínio sobre cada aspecto da existência e por falarem com uma voz unificada. Mas os Seis Sombrios são deuses primitivos, sanguinários e cruéis que oferecem uma voz discordante.

As outras religiões de Eberron são muito diferentes dos panteões tradicionais de D&D. A Igreja monoteísta da Chama Prateada é devotada a lutar contra o mal no mundo, mas está infestada pela corrupção em suas próprias fileiras. A filosofia do Sangue de Vol ensina que a divindade existe dentro de cada ser mortal e venera os mortos-vivos, os quais conseguiram assegurar a imortalidade. Vários cultos insanos são devotados a corruptores e horrores aprisionados nos Subterrâneos de Eberron (chamado Khyber, o Dragão Abaixo). Os seguidores do Caminho da Luz acreditam que o mundo está caminhando para um futuro glorioso onde as sombras que obscurecem esse mundo serão transformadas em luz. E duas nações relacionadas de elfos reverenciam seus espíritos ancestrais: a Corte Eterna, preservada em formas de espíritos ou, até mesmo, de mortos-vivos e os glorificados Espíritos do Passado, os grandes heróis das guerras antigas.

Divindades Não-Humanas

Certos deuses intimamente associados com raças não-humanas são venerados em muitos mundos diferentes, apesar de nem sempre da mesma forma. As raças não-humanas dos Reinos Esquecidos e Greyhawk compartilham essas divindades.

Raças não-humanas, frequentemente, possuem seus próprios panteões inteiros. Além de Moradin, por exemplo, os deuses anões incluem a esposa de Moradin, Berronar Verdade Prateada e uma quantidade de outros deuses que imagina-se serem seus filhos e netos: Abbathor, Clangeddin Barba Prateada, Dugmaren Manto Brilhante, Dumathoin, Gorm Gulthyn, Haela Machado Brilhante, Marthammor Duin, Sharindlar, Thard Harr e Vergadain. Clãs e reinos anões individuais podem venerar algumas, todas ou nenhuma dessas divindades e, algumas tem outros deuses desconhecidos (ou conhecidos por outros nomes) para forasteiros.

Divindades dos Reinos Esquecidos

Divindade	Tendência	Domínios Sugeridos	Símbolo
Auril, deusa do inverno	NM	Natureza, Tempestade	Floco de neve de seis pontas
Azuth, deus dos magos	LN	Conhecimento	Mão esquerda apontada para cima, envolta por chamas
Bane, deus da tirania	LM	Guerra	Raios esverdeados esmagados por punho negro
Beshaba, deusa da má sorte	CM	Enganação	Galhadas negras
Bhaal, deus do assassinato	NM	Morte	Caveira rodeada por um anel de gotas de sangue
Chauntea, deusa da agricultura	NB	Vida	Rosa desabrochada sobre uma coroa dourada de grãos
Cyric, deus das mentiras	CM	Enganação	Crânio sem mandíbula num sol negro ou púrpura
Deneir, deus da escrita	NB	Conhecimento	Vela acesa sobre um olho aberto
Eldath, deusa da paz	NB	Natureza, Vida	Cachoeira caindo dentro de um poço
Gond, deus da invenção	N	Conhecimento	Roda dentada com quatro raias
Helm, deus da proteção	LN	Luz, Vida	Olho aberto sobre uma manopla esquerda
Ilmater, deus do flagelo	LB	Vida	Mãos com os pulsos atados com faixas vermelhas
Kelemvor, deus dos mortos	LN	Morte	Braço esquelético segurando uma balança
Lathander, deus do nascimento e da renovação	NB	Luz, Vida	Estrada levando para o sol nascente
Leira, deusa da ilusão	CN	Enganação	Triângulo apontado para baixo contendo uma espiral de névoa
Lliira, deusa da alegria	CB	Vida	Triângulo de três estrelas de seis pontas
Loviatar, deusa da dor	LM	Morte	Açoite de nove pontas farpadas
Malar, deus da caça	CM	Natureza	Pata com garras
Mask, deus dos ladrões	CN	Enganação	Máscara negra
Mielikki, deusa das florestas	NB	Natureza	Cabeça de unicórnio
Milil, deus da poesia e da canção	NB	Luz	Harpa de cinco cordas feita de folhas
Myrkil, deus da morte	NM	Morte	Caveira humana branca
Mystra, deusa da magia	NB	Conhecimento	Círculo de sete estrelas ou nove estrelas circulando uma névoa fluente ou uma única estrela
Oghma, deus do conhecimento	B	Conhecimento	Pergaminho vazio
Savras, deus da adivinhação e do destino	LN	Conhecimento	Bola de cristal contendo vários tipos de olhos
Selûne, deusa da lua	CB	Conhecimento, Vida	Par de olhos envoltos por sete estrelas
Shar, deusa da escuridão e da perda	NM	Morte, Enganação	Disco negro envolto por uma borda
Silvanus, deus da natureza selvagem	N	Natureza	Folha de carvalho
Sune, deusa do amor e da beleza	CB	Luz, Vida	Rosto de uma bela mulher ruiva
Talona, deusa das doenças e dos venenos	CM	Morte	Três lágrimas num triângulo
Talos, deus das tempestades	CM	Tempestade	Três relâmpagos saindo de um ponto central
Tempus, deus da guerra	N	Guerra	Espada flamejante erguida
Torm, deus da coragem e do auto sacrifício	LB	Guerra	Manopla direita branca
Tymora, deusa da boa sorte	CB	Enganação	Face numa moeda
Tyr, deus da justiça	LB	Guerra	Balança descansando sobre um martelo de guerra
Umberlee, deusa do mar	CM	Tempestade	Onda bifurcada para a direita e esquerda
Waukeen, deus do comércio	N	Conhecimento, Enganação	Moeda com o perfil de Waukeen virado para a esquerda

Divindades de Greyhawk

Divindade	Tendência	Domínios Sugeridos	Símbolo
Beory, deusa da natureza	N	Natureza	Disco verde
Boccob, deus da magia	N	Conhecimento	Olho com um pentagrama
Celestian, deus das estrelas e dos viajantes	N	Conhecimento	Arco de sete estrelas dentro de um círculo
Ehlonna, deusa das florestas	NB	Natureza, Vida	Chifre de unicórnio
Erythnul, deus da inveja e da matança	CM	Guerra	Gota de sangue
Fharlangh, deus dos horizontes e da viagens	NB	Conhecimento, Enganação	Círculo cruzado pela linha do horizonte
Heironeous, deus da cavalaria e da bravura	LB	Guerra	Relâmpago
Hextor, deus da guerra e da discórdia	LM	Guerra	Seis flechas apontadas para baixo em forma de leque
Kord, deus do atletismo e dos esportes	CB	Guerra, Tempestade	Quatro lanças e quatro maças saindo de um ponto central
Incabulos, deus da peste e da fome	NM	Morte	Olho reptiliano com um diamante horizontal
Istus, deusa da sorte e do destino	N	Conhecimento	Tear com três fios
Iuz, deus da dor e da opressão	CM	Morte	Caveira humana sorrindo
Nerull, deus da morte	NM	Morte	Caveira com um foice ou ceifadora
Obad-Hai, deus da natureza	N	Natureza	Folha e noz de carvalho
Olidammara, deus da orgia	CN	Enganação	Máscara sorridente
Pelor, deus do sol e da cura	NB	Luz, Vida	Sol
Pholtus, deus da luz e da lei	LB	Luz	Sol prateado ou lua cheia parcialmente eclipsada por uma lua crescente menor
Ralishaz, deus da má sorte e da insanidade	CN	Enganação	Três ossos para jogar o destino
Rao, deus da paz e razão	LB	Conhecimento	Coração branco
St. Cuthberth, deus da sensatez e do zelo	LN	Conhecimento	Círculo no centro de uma explosão de raios estelares
Tharizdun, deus da escuridão eterna	CM	Enganação	Espiral negra ou zigurate invertido
Trithereon, deus da liberdade e da retribuição	CB	Guerra	Triskelion
Ulaa, deusa das colinas e das montanhas	LB	Guerra, Luz	Montanha com um círculo no seu coração
Vecna, deus dos segredos malignos	NM	Conhecimento	Mão com um olho na palma
Wee Jass, deusa da magia e da morte	LN	Conhecimento, Morte	Caveira vermelha na frente de uma bola de fogo

Divindades de Dragonlance

Os Deuses do Bem	Tendência	Domínios Sugeridos	Símbolo
Paladine, deus dos soberanos e dos guardiões	LB	Guerra	Triângulo prateado
Branchala, deus da música	NB	Luz	Harpa de bardo
Habbakuk, deus da vida animal e do mar	NB	Natureza, Tempestade	Pássaro azul
Kiri-Jolith, deus da honra e da guerra	LB	Guerra	Chifres de bisão
Majere, deus da meditação e da ordem	LB	Conhecimento	Aranha de cobre
Mishakal, deusa da cura	LB	Conhecimento, Vida	Símbolo do infinito azul
Solinari, deus da magia boa	LB	sem clérigos	Círculo ou esfera branca

Os Deuses da Neutralidade	Tendência	Domínios Sugeridos	Símbolo
Gilean, deus do conhecimento	N	Conhecimento	Livro aberto
Chislev, deusa da natureza	N	Natureza	Pena
Rerorx, deus da invenção	N	Conhecimento	Martelo de forja
Shinare, deusa da riqueza e do comércio	N	Conhecimento, Enganação	Asa de grifo
Sirrion, deus do fogo e da mudança	N	Natureza	Fogo multicolorido
Zivilyn, deus da sabedoria	N	Conhecimento	Grande árvore verde ou dourada
Lunitari, deusa da magia neutra	N	sem clérigos	Círculo ou esfera vermelha

Os Deuses do Mal	Tendência	Domínios Sugeridos	Símbolo
Takhisis, deusa da noite e do ódio	LM	Morte	Crescente negra
Chemosh, deus dos mortos-vivos	LM	Morte	Caveira amarela
Hiddukel, deus das mentiras e da ganância	CM	Enganação	Balança de mercador quebrada
Morgion, deus das doenças e dos segredos	NM	Morte	Capuz com dois olhos vermelhos
Sargonnas, deus da vingança e do fogo	LM	Guerra	Condor vermelho estilizado
Zeboim, deusa do mar e das tormentas	CM	Tempestade	Carapaça de tartaruga
Nuitari, deus da magia má	LM	sem clérigos	Círculo ou esfera negra

DIVINDADES DE EBERRON

O Soberano Anfitrião	Tendência	Domínios Sugeridos	Símbolo
Arawal, deusa da fertilidade	NB	Natureza, Vida	Rama de trigo amarrada com uma fita verde
Aureon, deus da lei e do conhecimento	LN	Conhecimento	Tomo aberto
Balinor, deus das bestas e da caça	N	Natureza, Vida	Par de galhadas
Boldrei, deusa da comunidade e do lar	LB	Vida	Fogo numa pedra-coração
Dol Arrah, deusa da luz solar e da honra	LB	Guerra, Luz	Sol nascente
Dol Dorn, deus da força braçal	CB	Guerra	Espada longa cruzada num escudo
Kol Korran, deus do comércio e da riqueza	N	Enganação	Moeda de ouro de nove lados
Olladra, deusa da boa sorte	NB	Enganação, Vida	Dominó
Onatar, deus da invenção	NB	Conhecimento	Martelo e línguas cruzados

Os Seis Sombrios	Tendência	Domínios Sugeridos	Símbolo
O Devorador, deus da fúria da natureza	NM	Tempestade	Amontoado de cinco ossos afiados
A Fúria, deusa da ira e da loucura	NM	Guerra	Dragão alado com cabeça e tronco de mulher
O Carcereiro, deus da ganância e da morte	NM	Morte	Fragmento de pedra dracônica no formato de presa
O Fingido, deus da violência e da traição	NM	Guerra	Cinco ferramentas sujas de sangue
A Sombra, deus da magia negra	CM	Conhecimento	Torre de obsidiana
O Viajante, divindade do caos e da mudança	CN	Conhecimento, Enganação	Quatro ossos rúnicos cruzados

Outras Crenças de Eberron	Tendência	Domínios Sugeridos	Símbolo
A Chama Prateada, divindade da proteção e do bem	LB	Guerra, Luz, Vida	Chama desenhada ou moldada de prata
O Sangue de Vol, filosofia da imortalidade e dos mortos-vivos	LN	Morte, Vida	Crânio de dragão estilizado numa gema de lágrima vermelha
Cultos do Dragão Abaixo, divindades da loucura	NM	Enganação	Vários
O Caminho da Luz, filosofia da luz e do auto aperfeiçoamento	LN	Luz, Vida	Cristal brilhante
A Corte Eterna, ancestrais élficos	NB	Conhecimento, Vida	Vários
Os Espíritos do Passado, ancestrais élficos	CB	Guerra	Vários

DIVINDADES NÃO-HUMANAS

Divindade	Tendência	Domínios Sugeridos	Símbolo
Bahamut, deus bom dos dragões	LB	Guerra, Vida	Cabeça de dragão em perfil
Blipdoolpoolp, deusa dos kuo-toa	NM	Morte	Cabeça de lagosta ou pérola negra
Corellon Larethian, divindade élfica das artes e da magia	CB	Luz	Quarto crescente ou explosão estelar
Sashelas das Profundezas, deus élfico do mar	CB	Natureza, Tempestade	Golfinho
Eadro, divindade do povo do mar e do mar	N	Natureza, Tempestade	Espiral desenhada
Garl Glitergold, deus gnomo da trapaça e do ardil	LB	Enganação	Pepita de ouro
Grolantor, deus gigante da colina da guerra	CM	Guerra	Clava de madeira
Gruumsh, deus orc das tormentas e da guerra	CM	Guerra, Tempestade	Olho sempre aberto
Hruggek, deus bugbear da violência	CM	Guerra	Maça estrela
Kurtlmak, deus kobold da guerra e da mineração	LM	Guerra	Crânio de gnomo
Laogzed, deus troglodita da fome	CM	Morte	Imagem do deus lagarto/sapo
Lolth, deusa drow das aranhas	CM	Enganação	Aranha
Maglubiyet, deus goblinoide da guerra	LM	Guerra	Machado sangrento
Moradin, deus anão da criação	LB	Conhecimento	Martelo e bigorna
Rllifane Rallathil, deus élfico da floresta da natureza	CB	Natureza	Carvalho
Sehanine Moonbow, deus élfica da lua	CB	Conhecimento	Lua crescente
Sekolah, deus sahuagin da caça	LM	Natureza, Tempestade	Tubarão
Semuanya, divindade povo lagarto da sobrevivência	N	Vida	Ovo
Skerrit, deus centauro e sátiro da natureza	N	Natureza	Carvalho brotando de uma noz
Skoraeus Ossos de Pedra, deus dos gigantes de pedra e da arte	N	Conhecimento	Estalactite
Surtur, deus dos gigantes do fogo e da invenção	LM	Conhecimento, Guerra	Espada flamejante
Thrym, deus dos gigantes do gelo e da força	CM	Guerra	Machado branco de duas lâminas
Tiamat, deusa má dos dragões	LM	Enganação	Cabeça de dragão com cinco marcas de garras
Yondalla, deusa halfling da fertilidade e da proteção	LB	Vida	Escudo

Panteões da Mitologia

Os panteões Celta, Egípcio, Grego e Nórdico são interpretações fantásticas de religiões históricas dos antigos tempos do nosso mundo. Elas incluem deuses que, na maioria, são apropriados para se usar em um jogo de D&D, separando-os do seu contexto histórico no mundo real e unidos em panteões que servem as necessidades do jogo.

O Panteão Celta

Dizem que algo selvagem se esconde no coração de cada alma, um canto que se arrepia com o som dos gansos grasnando à noite, do vento sussurrando através dos pinheiros, do vermelho inesperado do visco em um carvalho – e é nesse canto que os deuses Celtas residem. Eles surgem de córregos e riachos, a força deles aumenta com a força do carvalho, a beleza das florestas e pântano aberto. Quando o primeiro silvícola ousou colocar um nome na face vista no tronco de uma árvore, ou na voz balbuciante do riacho esses deuses obrigaram-se a existir.

Os deuses Celtas são, muitas vezes, servidos tanto por druidas quanto por clérigos, já que eles são intimamente ligados as forças da natureza que os druidas veneram.

O Panteão Grego

Os deuses do Olimpo se fazem conhecidos com o suave bater das ondas nos litorais e o estrondo do trovão entre os picos enevoados. As espessas florestas ressecadas infestadas de javalis e as colinas cobertas por oliveiras guardam vestígios da sua passagem. Cada aspecto da natureza ecoa com a presença deles e eles adquiriram um lugar pra si mesmos dentro do coração dos humanos, também.

O Panteão Egípcio

Esses deuses são a jovem dinastia de uma antiga família divina, herdeiros da regência do cosmos e da manutenção do princípio divino de Ma'at – a ordem fundamental da verdade, justiça, lei e ordem que coloca deuses, faraós mortais e o homem e mulher comuns em seus lugares lógicos e justos no universo.

O panteão egípcio é incomum por ter três deuses com o domínio da Morte em diferentes tendências. Anúbis é o deus leal e neutro do além-vida, julgando as almas dos mortos. Set é o deus caótico e mau do assassinato, no

entanto, mais conhecido por matar seu irmão, Osíris. E Nephthys é a deusa caótica e boa da manhã. Portanto, apesar da maioria dos clérigos com o domínio da Morte (encontrado no *Guia do Mestre*) serem personagens próprios para vilões, os clérigos que servem Anúbis ou Nephthys não precisam ser.

O Panteão Nórdico

Onde a terra despenca das colinas nevadas para os fiordes gelados abaixo, onde os escaleres atracam na praia, onde as geleiras avançam e recuam a cada outono e primavera – essa é a terra dos Vikings, o lar do panteão Nórdico. É um clima brutal, que clama por uma vida brutal. Os guerreiros dessa terra tiveram que se adaptar as condições inóspitas para sobreviverem, mas eles não foram dobrados pelas necessidades do ambiente. Dada a necessidade de assaltar atrás de comida e riqueza, é impressionante que esses mortais tenham chegado onde chegaram. Seus poderes refletem as necessidades que os guerreiros tem de uma liderança forte e de ações decisivas. Então, eles veem suas divindades em cada curva de um rio, as ouvem no estrondo do trovão e no ressoar das geleiras, e sentem o cheiro deles na fumaça de uma maloca em chamas.

O panteão Nórdico inclui duas famílias principais, os Aesir (divindades da guerra e destino) e os Vanir (deuses da fertilidade e prosperidade). Uma vez inimigas, essas duas famílias agora estão bastante unidas contra seus inimigos em comum, os gigantes (incluindo os deuses Surtur e Thrym). Como os deuses de Greyhawk, deuses de famílias diferentes, as vezes sobrepõem suas esferas de influência: Frey (dos Vanir) e Odur (dos Aesir) são ambos associados com o sol, por exemplo.

Divindades Celtas

Divindade	Tendência	Domínios Sugeridos	Símbolo
O Daghdha, deus do clima e das colheitas	CB	Enganação, Natureza	Caldeirão borbulhante ou escudo
Arawn, deus da vida e da morte	NM	Morte, Vida	Estrela negra num fundo cinza
Belenus, deus do sol, da luz e do calor	NB	Luz	Disco solar e monólitos
Brigantia, deusa dos rios e da pecuária	NB	Vida	Passarela
Diancecht, deus da medicina e da cura	LB	Vida	Ramos de carvalho e visco cruzados
Dunatis, deus das montanhas e dos picos	N	Natureza	Sol vermelho encoberto pelo pico da montanha
Goibhniu, deus da ferraria e da cura	NB	Conhecimento, Vida	Marreta gigante sobre espada
Lugh, deus das artes, da viagem e do comércio	CN	Conhecimento, Vida	Par de mão longas
Manannan mac Lir, deus dos oceanos e das criaturas marinhas	LN	Natureza, Tempestade	Onda de água branca no gramado
Math Mathonwy, deus da magia	NM	Conhecimento	Cajado
Morrigan, deusa da batalha	CM	Guerra	Duas lanças cruzadas
Nuada, deus da guerra e dos guerreiros	N	Guerra	Mão prateada num fundo preto
Oghma, deus da fala e da escrita	NB	Conhecimento	Pergaminho desfraldado
Silvanus, deus da natureza e das florestas	N	Natureza	Carvalho no verão

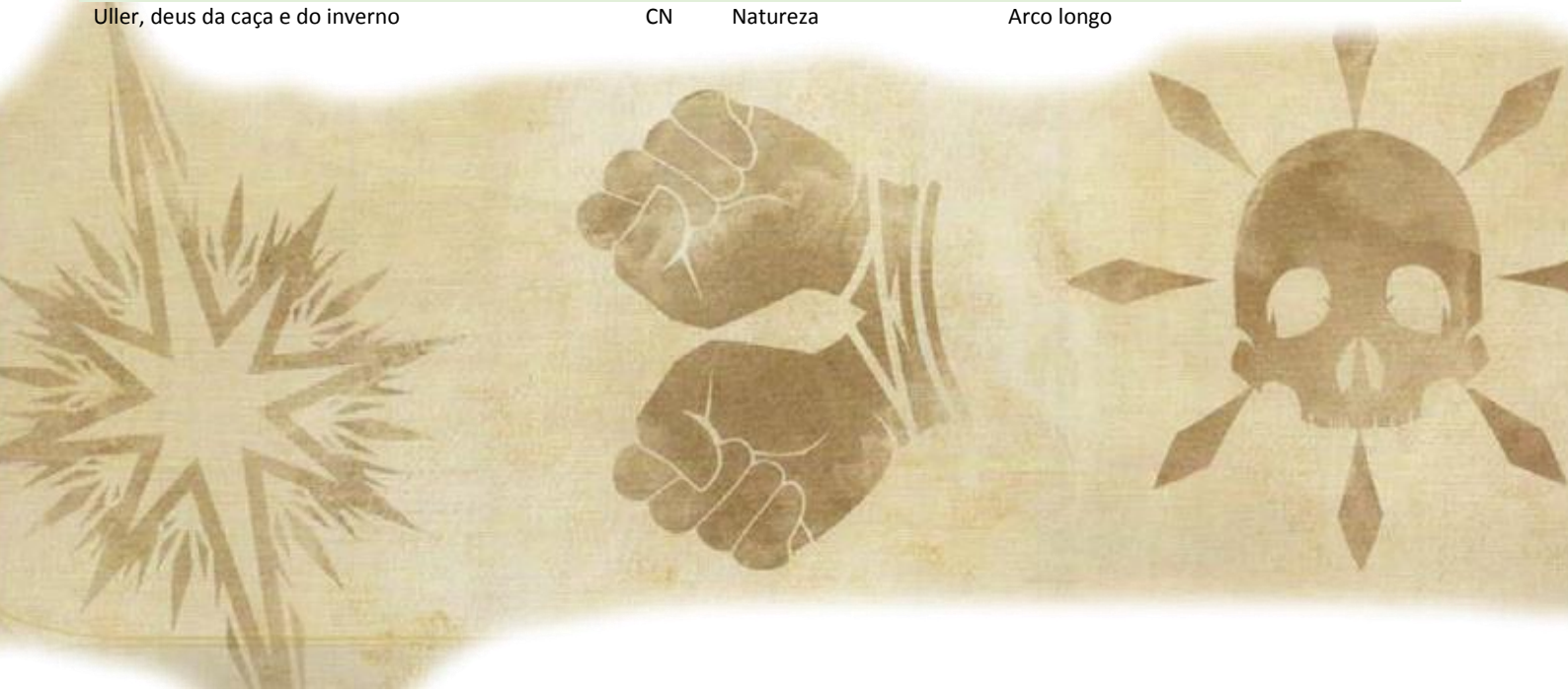
Divindades Gregas

Divindade	Tendência	Domínios Sugeridos	Símbolo
Zeus, deus dos céus, senhor dos deuses	N	Tempestade	Punho cheio de relâmpagos
Afrodite, deusa do amor e da beleza	CB	Luz	Concha do mar
Apolo, deus da luz, música e da cura	CB	Conhecimento, Luz, Vida	Lira
Ares, deus da guerra e do conflito	CM	Guerra	Lança
Artêmis, deusa da caça e do nascimento	NB	Natureza, Vida	Arco e flecha num disco lunar
Atena, deusa da sabedoria e da civilização	LB	Conhecimento, Guerra	Coruja
Demeter, deusa da agricultura	BN	Vida	Cabeça de égua
Dionísio, deus da alegria e do vinho	CN	Vida	Thyrsus (cajado com ponta cônica de pinho)
Hades, deus do submundo	LM	Morte	Carneiro negro
Hecate, deusa da magia e da lua	CM	Conhecimento, Enganação	Ocaso lunar
Hefesto, deus da forja e da construção	NB	Conhecimento	Martelo e bigorna
Hera, deusa do casamento e da intriga	CN	Enganação	Leque de penas de pavão
Hércules, deus da força e da aventura	CB	Guerra, Tempestade	Cabeça de leão
Hermes, deus da viagem e do comércio	CB	Enganação	Caduceus (cajado alado e serpentes)
Hestia, deusa do lar e da família	NB	Vida	Lareira
Nike, deusa da vitória	LN	Guerra	Mulher alada
Pã, deus da natureza	CN	Natureza	Syrinx (flauta de pã)
Poseidon, deus do mar e dos terremotos	CN	Tempestade	Tridente
Tyche, deusa da boa sorte	N	Enganação	Pentagrama vermelho

Divindades Egípcias

Divindade	Tendência	Domínios Sugeridos	Símbolo
Re-Horakhty, deus do sol, senhor dos deuses	LB	Luz, Vida	Disco solar envolto por uma serpente
Anúbis, deus do julgamento e da morte	LN	Morte	Chacal negro
Apep, deus do mal, fogo e das serpentes	NM	Enganação	Serpente flamejante
Bast, deusa dos gatos e da vingança	CB	Guerra	Gato
Bes, deus da sorte e da música	CN	Enganação	Imagem do deus deformado
Hathor, deusa do amor, da música e da maternidade	NB	Luz, Vida	Cabeça de vaca com chifre e disco lunar
Imhotep, deus dos ofícios e da medicina	NB	Conhecimento	Pirâmide de degraus
Isis, deusa da fertilidade e da magia	NB	Conhecimento, Vida	Ankh e estrela
Nephthys, deusa da morte e da tristeza	CN	Morte	Chifres em volta de um disco lunar
Osíris, deus da natureza e do submundo	LB	Natureza, Vida	Gancho e mangual
Ptah, deus dos ofícios, do conhecimento e dos segredos	LN	Conhecimento	Touro
Set, deus das trevas e das tempestades desérticas	CM	Enganação, Morte, Tempestade	Cobra enrolada
Sobek, deus da água e dos crocodilos	LM	Natureza, Tempestade	Cabeça de crocodilo com chifres e plumas
Thoth, deus do conhecimento e da sabedoria	N	Conhecimento	Íbis

Divindades Nórdicas

Divindade	Tendência	Domínios Sugeridos	Símbolo
Odin, deus do conhecimento e da guerra	NB	Conhecimento, Guerra	Olho azul vigilante
Aegir, deus do mar e das tormentas	NM	Tempestade	Ondas oceânicas vigorosas
Balder, deus da beleza e da poesia	NB	Luz, Vida	Cálice de prata incrustado com gemas
Forseti, deus da justiça e da lei	N	Luz,	Cabeça de um homem barbudo
Frey, deus da fertilidade e do sol	NB	Luz, Vida	Espada grande azul-gelo
Freya, deusa da fertilidade e do amor	NB	Vida	Falcão
Frigga, deusa do nascimento e da fertilidade	N	Luz, Vida	Gato
Heimdall, deus da vigilância e da lealdade	LB	Guerra, Luz	Trombeta
Hel, deusa do submundo	NM	Morte	Rosto de mulher, apodrecido de um lado
Hermod, deus da sorte	CN	Enganação	Pergaminho alado
Loki, deus dos ladrões e da trapaça	CM	Enganação	Chamas
Njord, deus do mar e do vento	NB	Natureza, Tempestade	Moeda de ouro
Odur, deus da luz e do sol	CB	Luz	Disco solar
Sif, deusa da guerra	CB	Guerra	Espada erguida
Sakadi, deus da terra e das montanhas	N	Natureza	Pico de montanha
Surtur, deus dos gigantes do fogo e da guerra	LM	Guerra	Espada flamejante
Thor, deus das tempestades e do trovão	CB	Guerra, Tempestade	Martelo
Thrym, deus dos gigantes do gelo e do frio	CM	Guerra	Machado branco de duas lâminas
Tyr, deus da coragem e da estratégia	LN	Conhecimento, Guerra	Espada
Uller, deus da caça e do inverno	CN	Natureza	Arco longo

Apêndice C: Os Planos de Existência

O cosmos é incrivelmente vasto no jogo de Dungeons & Dragons, que está repleto por uma infinidade de mundos assim como miríades dimensões alternativas da realidade, chamadas de planos de existência. Eles englobam cada mundo onde o Mestre executa suas aventuras, tudo dentro do reino, relativamente mundano, do Plano Material. Além desse plano existem domínios de matéria e energia elemental bruta, reinos de pensamento e etos puros, lares de corruptores e anjos e domínios dos deuses.

Muitas magias e itens mágicos podem obter energia desses planos, invocar as criaturas que habitam neles, se comunicar com os habitantes e permitir que aventureiros viagem para eles. À medida que seu personagem atinge poderes maiores e níveis mais altos, você poderá empreender uma busca para resgatar um amigo das terríveis profundezas do Abismo ou se encontrar levantando uma caneca com os gigantes amigáveis de Ysgard. Você poderá andar nas estradas feitas de fogo sólido ou por sua coragem a prova nos campos de batalha onde os caídos são ressuscitados a cada alvorecer.

O Plano Material

O Plano Material é o nexo onde as forças filosóficas e elementais que definem os outros planos, colide com a existência misturada da vida mortal e matéria mundana. Todos os mundos de D&D existem dentro do Plano Material, fazendo dele o ponto de partida da maioria das campanhas e aventuras. O resto do multiverso é definido em relação ao Plano Material.

Os mundos do Plano Material são infinitamente diversos, já que eles refletem a imaginação criativa dos Mestres que estabelecem seus jogos nele, assim como os jogadores os quais os heróis se aventuram nele. Eles incluem planetas desertos devastados por magia e arquipélagos de ilhas em mundos aquáticos, mundos onde a magia se mistura com tecnologia avançada e outros presos numa Idade da Pedra interminável, mundos onde os deuses caminham e lugares abandonados por eles.

Os mundos mais conhecidos no multiverso são os que foram publicados como cenários de campanha oficiais para o jogo de D&D ao longo dos anos – Greyhawk, Blackmoor, Dragonlance, os Reinos Esquecidos, Mystara, Birthright, Dark Sun e Eberron, dentro outros. Cada um desses mundos ostenta seu próprio elenco de heroicos aventureiros e de vilões conspiradores, suas próprias masmorras e seus próprios dragões. Porém, se sua campanha se estabelecer em um desses mundos, a critério do seu Mestre – você poderá imagina-lo como uma das milhares de versões paralelas desse mundo, o que pode divergir bastante da versão publicada.

Ecos do Material

O Plano Material é um local amplamente mágico, e sua natureza mágica é refletida em dois planos que partilha seu local central no multiverso. Faéria e Umbra são dimensões paralelas ocupando o mesmo lugar cosmológico, por isso eles também são chamados de planos de eco ou planos reflexos do Plano Material. Os mundos e paisagens desses planos, refletem o mundo natural do plano Material, mas reflete suas características de formas diferentes – mais maravilhoso e mágico em Faéria, distorcido e pálido na Umbra. Onde houver um vulcão no Plano Material, uma montanha coberta por cristais do tamanho de arranha-céus que brilha com torres de fogo internas existirá em Faéria e uma aglomerado de rochas irregulares lembrando uma caveira marcará o lugar na Umbra.

Faéria, também chamada de Plano das Fadas, é uma terra de luzes suaves e maravilhosas, um país de pessoas pequenas com grandes desejos, um lugar de música e morte. É um reino de eterno crepúsculo, com lanternas balançando lentamente na brisa suave e enormes vagalumes zumbindo nos bosques e campos. O céu é iluminado com as cores desbotadas do sol poente, ou talvez nascente. Mas, de fato, o sol nunca se põe ou se ergue de verdade; ele se mantem parado, obscuro e baixo no céu. Fora das áreas de assentamento governadas pela Corte Luminosa, a terra é um emaranhado espinhoso de dentes afiados e pântanos xaroposos – território ideal para que o Sombrio cace suas presas. Criaturas feéricas, como as que são enviadas para o mundo através de *conjurar seres da floresta* ou magias similares, habitam Faéria.

Umbra, também chamada de Plano das Sombras, é uma dimensão sombriamente iluminada, um mundo em preto e branco onde a cor foi filtrada de tudo. É um local de escuridão tóxica que odeia a luz, onde o céu é uma abobada negra sem sol nem estrelas.

Planos Positivo e Negativo

Como um domo sobre os outros planos, o **Plano Positivo** é a fonte da energia radiante e a força vital crua que preenche todos os seres vivos, desde o insignificante até o sublime. Seu reflexo negro é o **Plano Negativo**, a fonte da energia necrótica que destrói os vivos e anima os mortos-vivos.

Além do Material

Além do Plano Material, os vários planos de existência são reinos de mitos e mistério. Eles não são apenas outros mundos, mas qualidades diferentes de ser, formados e governados por princípios espirituais e elementais abstratos do mundo comum.

Viagem Planar

Quando aventureiros viajam para outros planos de existência, eles empreendem uma jornada lendária através das fronteiras da existência para destinos místicos onde eles se esforçam para completar a busca deles. Jornadas como essa é ingrediente para as lendas. Desbravando os reinos dos mortos, buscando os servos celestiais de uma divindade ou barganhando com um efreeti na sua cidade natal, serão assuntos para as canções e histórias nos anos vindouros.

Viajar para os planos além do Plano Material pode ser realizado de duas maneiras: conjurando-se uma magia ou usando um portal planar.

Magias. Uma quantidade de magias garante acesso direto ou indireto a outros planos de existência. *Viagem planar* e *Portal* pode transportar aventureiros diretamente para qualquer outro plano de existência, com diferentes graus de precisão. *Forma etérea* permite que os aventureiros entrem no Plano Etéreo e viagem de lá para outros planos de existência que ele tocar – Umbra, Faéria ou os Planos Elementais. E a magia *projeção astral* deixa os aventureiros projetarem a si mesmos para o Plano Astra e viajarem para os Planos Exteriores.

Portais. Um portal é um termo genérico para uma conexão interplanar imóvel que conecta um local especifico em um plano a um local especifico em outro. Alguns portais são como portas, uma janela aberta ou uma passagem enevoada e, simplesmente atravessa-la efetua a viagem interplanar. Outros são locais – círculos de monólitos, torres crescentes, veleiros ou, até mesmo, cidades inteiras – que existem em diversos planos ao mesmo tempo ou saltam de um plano para o outro em um turno. Alguns são vórtices, tipicamente juntando um Plano Elemental com um local muito similar no Plano Material, como o coração de um vulcão (levando para o Plano do Fogo) ou as profundezas do oceano (para o Plano da Água).

Planos de Transição

O Plano Etéreo e o Plano Astral são chamados de Planos de Transição. Eles são reinos incolores que, geralmente, servem principalmente como formas de viajar de um plano para outro. Magias como *forma etérea* e *projeção astral* permitem que os personagens entre nesses planos e atravessem-nos para alcançar os planos além.

O **Plano Etéreo** é uma dimensão nebulosa delimitada por brumas que é, as vezes, descrita como um grande oceano. Suas margens, chamadas de Fronteira Etérea, sobrepõem o Plano Material e os Planos Interiores, portanto, cada local nesses planos tem um local correspondente no Plano Etéreo. Certas criaturas pode ver na Fronteira Etérea e as magias *ver o invisível* e *visão da verdade* concedem essa habilidade. Alguns efeitos mágicos também se estendem do Plano Material para a Fronteira Etérea, particularmente efeitos que usem energia como as magias *prisão de energia* e *muralha de energia*. As profundezas do plano, o Abismo Etéreo, são uma região de turbilhões nebulosos e nevoeiros coloridos.

O **Plano Astral** é um reino de pensamento e sonho, onde visitantes viajam como almas desincorporadas para alcançar os planos do divino e do demoníaco. É um imenso mar argênteo, o mesmo acima e abaixo, vórtices de manchas brancas e cinzas estriando-se entre os motes de luz que se assemelham a estrelas distantes. Turbilhões erráticos de cores piscam em pleno ar como moedas rodopiantes. Ocasionalmente, pedaços de matéria sólida podem ser encontrados aqui, mas a maior parte do Plano Astral é um domínio aberto interminável.

Planos Interiores

Os Planos Interiores cercam e envolvem o Plano Material e seus ecos, fornecendo a substância elemental bruta a qual todos os mundos são feitos. Os quatro **Planos Elementais** – Água, Ar, Fogo e Terra – formam um anel em volta do Plano Material, suspensos dentro do agitado **Plano do Caos**.

Nas suas margens internas, onde eles estão mais próximos do Plano Material (num senso geográfico conceitual, se não até literal), os quatro Planos Elementais assemelham-se a um mundo no Plano Material. Os quatro elementos se misturam, como eles fazem no Plano Material, formando terra, mar e céu. Mais distante do Plano Material, no entanto, os Planos Elementais são tanto alheios quanto hostis. Aqui, os elementos existem na sua forma mais pura – grandes expansões de terra sólida, chamas ardentes, água cristalina e ar puro. Essas regiões são pouco conhecidas, por isso, quando se fala do Plano do Fogo, por exemplo, o orador geralmente se refere apenas as regiões de fronteira. Nas extensões mais distantes dos Planos Internos, os elementos puros se dissolvem e se mesclam em um tumulto interminável de confrontos de energias e substâncias colidindo, o Caos Elemental.

Planos Exteriores

Se os Planos Interiores são a matéria e energia bruta que formam o multiverso, os Planos Exteriores são o direcionamento, pensamento e propósito para tal construção. Consequentemente, muitos sábios referem-se aos Planos Exteriores como planos divinos, planos espirituais ou planos de devoção, mas os Planos Exteriores são mais conhecidos como o lar das divindades.

Quando se discute qualquer coisa que tenha a ver com divindades, a linguagem usada deve ser extremamente metamórfica. Os seus lares reais não são literalmente "lugares" na verdade, mas exemplificam a ideia de que os Planos Exteriores são reinos de pensamento e espírito. Assim como os Planos Elementais, alguém pode imaginar a parte perceptível dos Planos Exteriores como uma espécie de região fronteiriça, enquanto as regiões espirituais extensas jazem além de experiências sensoriais ordinárias.

Até mesmo nessas regiões perceptíveis, as aparências podem enganar. Inicialmente, muitos dos Planos Exteriores parecem hospitaleiros e familiares aos nativos do Plano Material. Mas a paisagem pode mudar aos caprichos das poderosas forças que vivem nos Planos Exteriores. Os desejos das forças poderosas que habitam nesses planos pode refazê-los completamente, efetivamente apagando e reconstruindo a própria existência para melhor se adequar as suas necessidades.

A distância é, virtualmente, um conceito insignificante nos Planos Exteriores. As regiões perceptíveis dos planos, muitas vezes, parecem muito pequenas, mas elas também podem se esticar para se parecerem com o infinito. Seria possível realizar um passeio com guia aos Nove Infernos, da primeira camada até a última, num único dia – se os poderes dos Infernos assim desejassem. Ou poderia levar

semanas para que os viajantes terminassem uma exaustiva caminhada através de um única camada.

Os Planos Exteriores mais conhecidos são um grupo de dezesseis planos que correspondem às oito tendências (excluindo a neutralidade) e os matizes de distinção entre elas.

Os planos com algum elemento bom na sua natureza são chamados de Planos Superiores. Criaturas celestiais, como os anjos e pégasos habitam os **Planos Superiores**. Os planos com algum elemento mau são os **Planos Inferiores**. Corruptores como os demônios, diabos e yugoloths habitam os Planos Inferiores. A tendência de um plano é sua essência e, um personagem cuja tendência não corresponda a do plano, experimentará uma profunda sensação de dissonância nele. Quando uma criatura boa visitar Elísio, por exemplo, ela se sentira em sintonia com o plano, mas uma criatura maligna se sentirá fora de sintonia e mais do que apenas desconfortável.

Planos Exteriores

Plano Exterior	Tendência
Os Sete Paraísos Escalonados de Celestia	LB
Os Paraísos Gêmeos de Bitopia	NB, LB
Os Campos Abençoados do Elísio	NB
A Floresta das Terras Selvagens	NB, CB
As Clareiras Olímpicas de Arbórea	CB
Os Domínios Heroicos de Ysgard	CN, CB
O Caos Eternamente Mutável do Limbo	CN
As Profundezas Ecoantes de Pandemônio	CN, CM
As Camadas Infinitas do Abismo	CM
As Profundezas Tártaras de Cárceri	NM, CM
Os Desertos Cinzentos de Hades	NM
A Eternidade Gélida de Geena	NM, LM
Os Nove Infernos de Baator	LM
Os Campos de Batalha Infinitos de Aqueronte	LN, LM
O Nirvana Tecnológico de Mecânus	LN
Os Reinos Pacíficos de Arcádia	LN, LB

Outros Planos

Existindo, de alguma forma, entre ou além dos planos de existência conhecidos, há uma variedade de outros reinos.

Sigil e as Terras Exteriores

As Terras Exteriores são o plano entre os Planos Exteriores, um plano de neutralidade, mas não a neutralidade do nada. Ao invés disso, ele incorpora um pouco de tudo, mantendo o todo em um equilíbrio paradoxal – simultaneamente, concordando e se opondo. É uma região ampla de terreno diversificado, com pradarias abertas, altas montanhas e sinuosos rios rasos, lembrando bastante um mundo comum do Plano Material.

As Terras Exteriores são circulares, como uma grande roda – de fato, aqueles que vizualizam os Planos Exteriores como uma roda apontam para as Terras Exteriores como prova, chamando-as de microcosmo dos planos. Esse argumento talvez seja circular, no entanto, pois é possível que o arranjo das Terras Exteriores tenha inspirado a ideia da Grande Roda, em primeiro lugar.

Na margem externa do círculo, uniformemente espaçadas, existem as **cidades-portal**: dezesseis assentamentos, cada um construído em volta de um portal que leva para um dos Planos Exteriores. Cada cidade partilha de muitas das características do plano para onde seu portal leva.

No centro das Terras Exteriores, como o eixo da roda planar, o Pináculo ergue-se a alturas impossíveis até os céus. Acima desse fino pico, flutua a cidade em forma de anel de Sigil, a Cidade das Portas. Essa movimentada metrópole planar contem incontáveis portais para outros planos e mundos.

Sigil é uma cidade comercial. Bens, mercadorias e informação vem para ela de todos os planos. Existe um comércio rico em informações sobre os planos, em particular sobre as palavras de comando ou itens necessários para operação de portais particulares. Essas chaves de portal são bastante procuradas, e muitos viajantes dentro da cidade estão à procura de um portal especifico ou uma chave de portal que os dê acesso a eles para que continuem seus caminhos.

Semiplanos

Semiplanos são pequenos espaços extradimensionais com suas próprias regras exclusivas. Eles são pedaços de realidade que não parecem se encaixar em lugar nenhum. Os semiplanos surgem por uma variedade de motivos. Alguns são criados através de magia, como *semiplano*, ou gerados pelo desejo de uma divindade ou outra força poderosa. Eles podem existir naturalmente, como uma dobra na realidade existente que foi expelida do resto do multiverso, ou como um universo bebê ficando mais forte. Um determinado semiplano pode ser acessado através de um único ponto onde ele toca outro plano. Teoricamente, a magia *viagem planar* também pode levar viajantes para um semiplano, mas a frequência apropriada necessária para encontrar a sintonia é extremamente difícil de alcançar. A magia *portal* é mais confiável, assumindo que o conjurador conhece o semiplano.

O Reino Distante

O Reino Distante está além do multiverso conhecido. De fato, ele deve ser um multiverso inteiramente separado com suas próprias leis físicas e mágicas. Onde energias dispersas do Reino Distante vazam para outro plano, vida e matéria são deformadas e retorcidas em formas alienígenas que desafiam geometria e biologia comuns.

As entidades que residem no Reino Distante são muito alienígenas para que uma mente normal assimile sem sofrer dano. Criaturas titânicas nadam no nada, preocupados com a loucura. Coisas indescritíveis sussurram verdades terríveis para aqueles que ousem ouvi-los. Para os mortais, o conhecimento do Reino Distante é um triunfo da mente sobre as rusticas fronteiras da matéria, espaço e, eventualmente, sanidade.

Não existem portais conhecidos para o Reino Distante, pelo menos nenhum que ainda esteja funcional. Antigos elfos certa vez penetraram as fronteiras dos evos com um vasto portal para o Reino Distante dentro de uma montanha chamada de Pico da Tormenta de Fogo, mas a civilização deles implodiu em um terror sanguinário e a localização do portal – até mesmo seu mundo de origem – foi a muito esquecido. Outros portais ainda podem existir, marcados por forças alienígenas vazando para o Plano Material para corromper seus arredores.

PLANO POSITIVO
PLANO ASTRAL
PLANOS EXTERIORES
ELÍSIO
BITOPIA
TERRAS SELVAGENS
CELÉSTIA
ARBÓREA
PLANOS SUPERIORES
PLANOS INTERIORES
CAOS ELEMENTAL
ARCÁDIA
YSGARD
AR
ÁGUA
PLANO ETÉREO
PLANO DE FAERIE
PLANO MATERIAL
PLANO DAS SOMBRAS
FOGO
TERRA
PLANOS LEAIS
MECÂNUS
LIMBO
PLANOS CAÓTICOS
AQUERONTE
PANDEMÔNIO
OS NOVE INFERNOS
PLANOS INFERIORES
ABISMO
GEENA
HADES
CARCERI
PLANO NEGATIVO

Apêndice D: Estatísticas de Criaturas

agias e características de classe permitem que os personagens se transformem em animais, invoquem criaturas para servir como familiares e criam mortos-vivos. As estatísticas para essas criaturas estão agrupadas nesse apêndice para sua conveniência, se estiver em dúvida, a versão do bloco de estatísticas de uma criatura do *Manual dos Monstros* será imperativa. Para informações de como ler um bloco de estatísticas, veja o *Manual dos Monstros*.

Águia Gigante

Besta grande, neutro e bom

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 26 (4d10 + 4)
Deslocamento 3 m, voo 24 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	8 (–1)	14 (+2)	10 (+0)

Perícias Percepção +4
Sentidos Percepção passiva 14
Idiomas Águia gigante, compreende comum mas não fala
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Visão Aguçada. A águia tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à visão.

Ações

Ataques Múltiplos. A águia realiza dois ataques: um com sua bicada e um com suas garras.

Bicada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 10 (2d6 + 3) de dano cortante.

Aranha Gigante

Besta grande, imparcial

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 26 (4d10 + 4)
Deslocamento 9 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (–4)	11 (+0)	4 (–3)

Perícias Furtividade +7
Sentidos percepção às cegas 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Escalada Aracnídea. A aranha pode escalar superfícies difíceis, incluindo tetos de cabeça para baixo, sem precisar realizar um teste de habilidade.

Sentido na Teia. Quando em contato com uma teia, a aranha sabe a localização exata de qualquer outra criatura em contato com a mesma teia.

Andar na Teia. A aranha ignora restrições de movimento causadas por estar numa teia.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 7 (1d8 + 3) de dano perfurante e o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 11, sofrendo 9 (2d8) de dano de veneno se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso. Se o dano de veneno reduzir o alvo a 0 pontos de vida, o alvo estará estável, porém, envenenado, por 1 hora e paralisado enquanto estiver envenenado dessa forma.

Teia (Recarrega 5–6). *Ataque à Distância com Arma*: +5 para atingir, alcance 9 m/ 18 m, uma criatura. *Acerto*: O alvo ficará impedido pela teia. Com uma ação, o alvo impedido pode realizar um teste de Força CD 12, rompendo a teia com sucesso. A teia também pode ser atacada e destruída (CA 10; 5 pv; vulnerabilidade a fogo; imune a dano de concussão, veneno e psíquico).

Cavalo de Guerra

Besta grande, imparcial

Classe de Armadura 11
Pontos de Vida 19 (3d10 + 3)
Deslocamento 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Sentidos Percepção passiva 11
Idiomas –
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Atropelar. Se o cavalo se mover, pelo menos, 6 metros em linha reta em direção de um alvo logo antes de atingi-lo com seu ataque de cascos, o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 14 para não cair no chão. Se o alvo cair no chão, o cavalo poderá realizar uma ação bônus para realizar outro ataque de cascos contra ele.

Ações

Cascos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano de concussão.

Variação: Armadura para Cavalo de Guerra

Um cavalo de guerra de armadura terá uma Classe de Armadura baseada no tipo de armadura vestida (veja o capítulo 5 para mais informações sobre armaduras). A Classe de Armadura dele inclui o modificador de Destreza do cavalo, quando aplicável.

CA	Armadura	CA	Armadura
12	Armadura de couro	16	Cota de malha
13	Gibão de peles	17	Cota de talas
14	Cota de anéis	18	Placas
15	Brunea		

Cavalo de Montaria

Besta grande, imparcial

Classe de Armadura 10
Pontos de Vida 13 (2d10 + 2)
Deslocamento 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (–4)	11 (+0)	7 (–2)

Sentidos Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Ações

Cascos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +2 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 8 (2d4 + 3) de dano de concussão.

Cobra Constritora

Besta grande, imparcial

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 13 (2d10 + 2)
Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (–5)	10 (+0)	3 (–4)

Sentidos percepção às cegas 3 m, Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Constrição. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 6 (1d8 + 2) de dano de concussão e o alvo está agarrado. Até o agarrão terminar, a criatura estará impedida e a cobra não poderá constringir outro alvo.

Coruja

Besta miúdo, imparcial

Classe de Armadura 11
Pontos de Vida 1 (1d4 – 1)
Deslocamento 1,5 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (–4)	13 (+1)	8 (–1)	2 (–4)	14 (+2)	7 (–2)

Perícias Furtividade +3, Percepção +4
Sentidos visão no escuro 36 m, Percepção passiva 14
Idiomas –
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Sobrevoo. A coruja não provoca ataques de oportunidade quando voa para fora do alcance de um inimigo.

Visão Aguçada. A coruja tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à visão.

Ações

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 1 de dano cortante.

Corvo

Besta miúdo, imparcial

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 1 (1d4 – 1)
Deslocamento 3 m, voo 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (–4)	14 (+2)	8 (–1)	2 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Perícias Percepção +3
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas –
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Mímica. O corvo é capaz de imitar sons simples que ele ouve, como pessoas cochichando, um bebê chorando ou um animal rangendo. Uma criatura que ouvir os sons pode perceber que são imitações se for bem sucedida num teste de Sabedoria (Intuição) CD 10.

Ações

Bicada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 1 de dano cortante.

Crocodilo

Besta grande, imparcial

Classe de Armadura 12 (armadura natural)
Pontos de Vida 19 (3d10 + 3)
Deslocamento 6 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+3)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Perícias Furtividade +2
Sentidos Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Prender a Respiração. O crocodilo consegue prender sua respiração por 15 minutos.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d10 + 2) de dano perfurante e o alvo está agarrado. Até o agarrão terminar, a criatura estará impedida e o crocodilo não poderá morder outro alvo.

Diabrete

Corruptor miúdo (diabo, metamorfo), leal e mau

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 10 (3d4 + 3)
Deslocamento 6 m, voo 12 m (6 m em forma de rato; 6 m, voo 18 m em forma de corvo; 6 m, escalada 6 m em forma de aranha)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (–2)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Perícias Enganação +4, Furtividade +5, Intuição +3, Persuasão +4
Resistências a Dano frio; concussão, cortante e perfurante de ataques não-mágicos que não sejam de prata
Imunidades a Dano fogo, veneno
Sentidos visão no escuro 18 m Percepção passiva 11
Idiomas Infernal, Comum
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Metamorfo. O diabrete pode usar sua ação para se metamorfosear nas formas de besta de um rato, corvo ou aranha, ou em sua forma de diabo. Suas estatísticas são as mesmas em todas as formas, no entanto, seu ataque é diferente em algumas delas. Qualquer equipamento carregado não será transformado. Se for morto, o diabrete volta a sua forma de diabo.

Resistência à Magia. O diabrete tem vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Visão de Diabo. Escuridão mágica não impede a visão no escuro do diabrete.

Ações

Ferrão (Mordida em Forma de Besta). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 5 (1d4 + 3) de dano perfurante e o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 11, sofrendo 10 (3d6) de dano de veneno se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Invisibilidade. O diabrete fica invisível até ele atacar ou sua concentração acabar. Qualquer coisa que o diabrete invisível estiver carregando ou vestindo fica invisível contanto que permaneça em contato com ele.

Esqueleto

Morto-vivo médio, leal e mau

Classe de Armadura 13 (pedaços de armadura)
Pontos de Vida 13 (2d8 + 4)
Deslocamento 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (–2)	8 (–1)	5 (–3)

Vulnerabilidade a Dano concussão
Imunidades a Dano veneno
Imunidades a Condições envenenado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 9
Idiomas compreende os idiomas que conhecia em vida, mas não pode falar
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Ações

Arco Curto. *Ataque à Distância com Arma*: +4 para atingir, distância 24 m/96 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Espada Curta. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Falcão

Besta miúdo, imparcial

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 1 (1d4 – 1)
Deslocamento 3 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (–3)	16 (+3)	8 (–1)	2 (–4)	14 (+2)	6 (–2)

Perícias Percepção +4
Sentidos Percepção passiva 14
Idiomas –
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Visão Aguçada. O falcão tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à visão.

Ações

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 1 de dano cortante.

GATO

Besta miúdo, imparcial

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 2 (1d4)
Deslocamento 12 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (–4)	15 (+2)	10 (+0)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Perícias Furtividade +4, Percepção +3
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas –
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Faro Aguçado. O gato tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

AÇÕES

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +0 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 1 de dano cortante.

JAVALI

Besta médio, imparcial

Classe de Armadura 11 (armadura natural)
Pontos de Vida 11 (2d8 + 2)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (–4)	9 (–1)	5 (–3)

Sentidos Percepção passiva 9
Idiomas –
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Investida. Se o javali se mover, pelo menos, 6 metros em linha reta em direção de uma criatura logo antes de atingi-la com seu ataque de presa, o alvo sofre 3 (1d6) de dano cortante extra e deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 11 para não cair no chão.

Implacável (Recarrega após o javali terminar um descanso curto ou longo). Se o javali sofrer dano que o reduziria a 0 pontos de vida, a não ser que o dano seja 7 ou mais ou de um acerto crítico, ele cairá a 1 ponto de vida, no lugar.

AÇÕES

Presas. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d6 + 1) de dano cortante.

LEÃO

Besta grande, imparcial

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 26 (4d10 + 4)
Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (–3)	12 (+1)	8 (–1)

Perícias Furtividade +6, Percepção +3
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas –
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Bote. Se o leão se mover, pelo menos, 6 metros em linha reta em direção de um alvo logo antes de atingi-lo com seu ataque de garra, o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 13 para não cair no chão. Se o alvo cair no chão, o leão poderá realizar uma ação bônus para realizar um ataque de mordida contra ele.

Faro Aguçado. O leão tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Salto em Corrida. Como parte do seu movimento e depois de uma corrida inicial de 3 metros, o leão pode realizar um salto em distância de até 7,5 metros.

Táticas de Matilha. O leão tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados do leão estiver a 1,5 metro da criaturas e não estiver incapacitado.

AÇÕES

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d8 + 3) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d6 + 3) de dano cortante.

LOBO

Besta médio, imparcial

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 11 (2d8 + 2)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Perícias Furtividade +4, Percepção +3
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas –
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Audição e Faro Aguçados. O lobo tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição e ao olfato.

Táticas de Matilha. O lobo tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados do lobo estiver a 1,5 metro da criaturas e não estiver incapacitado.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (2d4 + 2) de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura, ele deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força para não cair no chão.

Lobo Atroz

Besta grande, imparcial

Classe de Armadura 14 (armadura natural)
Pontos de Vida 37 (5d10 + 10)
Deslocamento 15 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Perícias Furtividade +4, Percepção +3
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas –
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Audição e Faro Aguçados. O lobo tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição e ao olfato.

Táticas de Matilha. O lobo tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados do lobo estiver a 1,5 metro da criaturas e não estiver incapacitado.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 10 (2d6 + 3) de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força CD 13 ou será derrubada no chão.

Mastim

Besta médio, imparcial

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 5 (1d8 + 1)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Perícias Percepção +3
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas –
Nível de Desafio 1/8 (25 XP)

Audição e Olfato Aguçados. O mastim tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição e ao olfato.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d6 + 1) de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Força CD 11 para não cair no chão.

Morcego

Besta miúdo, imparcial

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 1 (1d4 – 1)
Deslocamento 1,5 m, voo 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (–4)	15 (+2)	8 (–1)	2 (–4)	12 (+1)	4 (–3)

Sentidos percepção às cegas 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas –
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Eco Localização. Enquanto não puder ouvir, o morcego perderá o percepção às cegas.

Audição Aguçada. O morcego tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +0 para atingir, alcance 1,5 m, uma criatura. *Acerto*: 1 de dano perfurante.

Mula

Besta médio, imparcial

Classe de Armadura 10
Pontos de Vida 11 (2d8 + 2)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Sentidos Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 1/8 (25 XP)

Besta de Carga. A mula é considerada como um animal Grande com os propósitos de determinar sua capacidade de carga.

Estável. Sempre que a mula poderia cair no chão, ela poderá permanecer de pé se for bem sucedida num teste de resistência de Destreza CD 10.

Ações

Cascos. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +2 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano de concussão.

Pantera

Besta médio, imparcial

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 13 (3d8)
Deslocamento 15 m, escalada 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (–4)	14 (+2)	7 (–2)

Perícias Furtividade +6, Percepção +4
Sentidos Percepção passiva 14
Idiomas –
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Bote. Se a pantera se mover, pelo menos, 6 metros em linha reta em direção de um alvo logo antes de atingi-lo com seu ataque de garra, o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 12 para não cair no chão. Se o alvo cair no chão, a pantera poderá realizar uma ação bônus para realizar um ataque de mordida contra ele.

Faro Aguçado. A pantera tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano cortante.

Pseudodragão

Dragão miúdo, neutro e bom

Classe de Armadura 13 (armadura natural)
Pontos de Vida 7 (2d4 + 2)
Deslocamento 4,5 m, voo 18 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (–2)	15 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Perícias Furtividade +4, Percepção +3
Sentidos percepção às cegas 3 m, visão no escuro 18 m, Percepção passiva 13
Idiomas compreende Comum e Dracônico, mas não fala
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Resistência à Magia. O pseudodragão tem vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Sentidos Aguçados. O pseudodragão tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados à audição, ao olfato e a visão.

Telepatia Limitada. O pseudodragão pode comunicar ideias, emoções e imagens simples, telepaticamente, com qualquer criatura a até 30 metros dele que possa compreender um idioma.

Ações

Ferrão. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano perfurante e o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Constituição CD 11 ou ficará envenenado por 1 hora. Se o resultado do teste de resistência for 6 ou inferior, o alvo cairá inconsciente pela duração ou até sofrer dano ou outra criatura usar sua ação para acorda-lo.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d4 + 2) de dano perfurante.

Quasit

Corruptor miúdo (demônio, metamorfo), caótico e mau

Classe de Armadura 13
Pontos de Vida 7 (3d4)
Deslocamento 12 m (3m, voo 12 m em forma de morcego; 12 m, escalada 12 m em forma de centopeia; 12 m, natação 12 m em forma de sapo)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (–3)	17 (+3)	10 (+0)	7 (–2)	10 (+0)	10 (+0)

Perícias Furtividade +5
Resistências a Dano frio, fogo, elétrico; concussão, cortante e perfurante de ataques não-mágicos
Imunidades a Dano veneno
Sentidos visão no escuro 36 m Percepção passiva 10
Idiomas Abissal, Comum
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Metamorfo. O quasit pode usar sua ação para se metamorfosear nas formas de besta de um morcego, centopeia ou sapo, ou em sua forma de demônio. Suas estatísticas são as mesmas em todas as formas, no entanto, seu ataque é diferente em algumas delas. Qualquer equipamento carregado não será transformado. Se for morto, o quasit volta a sua forma de demônio.

Resistência à Magia. O quasit tem vantagem em testes de resistência contra magias e outros efeitos mágicos.

Ações

Assustar (1/dia). Uma criatura, à escolha do quasit, a até 6 metros dele, deve ser bem sucedida num teste de resistência de Sabedoria CD 10 ou ficará amedrontada por 1 minuto. O alvo pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos seus turnos, com desvantagem se o quasit estiver em sua linha de visão, terminando o efeito prematuramente se obtiver sucesso.

Garras (Mordida em Forma de Besta). *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d4 + 3) de dano perfurante. Se o alvo por uma criatura, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 10 ou sofrerá 5 (2d4) de dano de veneno e ficará envenenado por 1 minuto. A criatura pode repetir o teste de resistência no final de cada um dos seus turnos, terminando o efeito prematuramente se obtiver sucesso.

Invisibilidade. O quasit fica invisível até ele atacar, usar Assustar ou sua concentração acabar. Qualquer coisa que o quasit invisível estiver carregando ou vestindo fica invisível contanto que permaneça em contato com ele.

Rato

Besta miúdo, imparcial

Classe de Armadura 10
Pontos de Vida 1 (1d4 – 1)
Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (–4)	11 (+0)	9 (–1)	2 (–4)	10 (+0)	4 (–3)

Sentidos visão no escuro 9 m, Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 0 (10 XP)

Faro Aguçado. O rato tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +0 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 1 de dano perfurante.

Sapo

Besta miúdo, imparcial

Classe de Armadura 11
Pontos de Vida 1 (1d4 – 1)
Deslocamento 6 m, natação 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (–5)	13 (+1)	8 (–1)	1 (–5)	8 (–1)	3 (–4)

Perícias Furtividade +3, Percepção +1
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 11
Idiomas –
Nível de Desafio 0 (0 XP)

Anfíbio. O sapo pode respirar ar e água.

Salto Parado. Como parte do seu movimento e sem começar uma corrida, o sapo pode saltar à distância 3 metros e saltar em altura 1,5 metro.

Serpente Venenosa

Besta miúdo, imparcial

Classe de Armadura 13)
Pontos de Vida 2 (1d4)
Deslocamento 9 m, natação 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (–4)	16 (+3)	11 (+0)	1 (–5)	10 (+0)	3 (–4)

Sentidos percepção às cegas 3 m, Percepção passiva 10
Idiomas –
Nível de Desafio 1/8 (25 XP)

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 1 de dano perfurante e o alvo deve realizar um teste de resistência de Constituição CD 10, sofrendo 5 (2d4) de dano de veneno se falhar na resistência ou metade desse dano se obtiver sucesso.

Sprite

Fada miúdo, neutro e bom

Classe de Armadura 15 (armadura de couro)
Pontos de Vida 2 (1d4)
Deslocamento 3 m, voo 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (–4)	18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)

Perícias Furtividade +8 (o teste é feito com desvantagem se o sprite estiver voando), Percepção +3
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas Comum, Élfico, Silvestre
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Ações

Arco Curto. *Ataque à Distância com Arma*: +6 para atingir, distância 12 m/48 m, um alvo. *Acerto*: 1 de dano perfurante. Se o alvo for uma criatura, ela deve ser bem sucedida num teste de resistência de Constituição CD 10 ou ficará envenenada por 1 minuto. Se o resultado do teste de resistência for 5 ou inferior, o alvo cairá inconsciente pela duração ou até sofrer dano ou outra criatura usar sua ação para acorda-lo.

Espada Longa. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +2 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 1 de dano cortante.

Invisibilidade. O sprite fica invisível até ele atacar, conjurar uma magia ou sua concentração acabar. Qualquer coisa que o sprite invisível estiver carregando ou vestindo fica invisível contanto que permaneça em contato com ele.

Visão do Coração. O sprite toca uma criatura e descobre o estado emocional atual dela. Se o alvo falhar num teste de resistência de Carisma CD 10, o sprite também saberá a tendência da criatura. Celestiais, corruptores e mortos-vivos falham automaticamente nesse teste de resistência.

Tigre

Besta grande, imparcial

Classe de Armadura 12
Pontos de Vida 37 (5d10 + 10)
Deslocamento 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	3 (–3)	12 (+1)	8 (–1)

Perícias Furtividade +6, Percepção +3
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas –
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Bote. Se o tigre se mover, pelo menos, 6 metros em linha reta em direção de um alvo logo antes de atingi-lo com seu ataque de garra, o alvo deve ser bem sucedido num teste de resistência de Força CD 13 para não cair no chão. Se o alvo cair no chão, o tigre poderá realizar uma ação bônus para realizar um ataque de mordida contra ele.

Faro Aguçado. O tigre tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 8 (1d10 + 3) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (1d8 + 3) de dano cortante.

Tubarão dos Arrecifes

Besta médio, imparcial

Classe de Armadura 12 (armadura natural)
Pontos de Vida 22 (4d8 + 4)
Deslocamento 0 m, natação 12 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (–5)	10 (+0)	4 (–3)

Perícias Percepção +2
Sentidos percepção às cegas 9 m, Percepção passiva 12
Idiomas –
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Faro Aguçado. O tubarão tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Respirar na Água. O tubarão pode respirar apenas em baixo d'água.

Táticas de Matilha. O tubarão tem vantagem nas jogadas de ataque contra uma criatura se, pelo menos, um dos aliados do tubarão estiver a 1,5 metro da criaturas e não estiver incapacitado.

Ações

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +4 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 6 (1d8 + 2) de dano perfurante.

Urso Marrom

Besta grande, imparcial

Classe de Armadura 11 (armadura natural)
Pontos de Vida 34 (4d10 + 12)
Deslocamento 12 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (–4)	13 (+1)	7 (–2)

Perícias Percepção +3
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas –
Nível de Desafio 1 (200 XP)

Faro Aguçado. O urso tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Ações

Ataques Múltiplos. O urso realiza dois ataques: um com sua mordida e um com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 8 (1d8 + 4) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +5 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 11 (2d6 + 4) de dano cortante.

Urso Negro

Besta média, imparcial

Classe de Armadura 11 (armadura natural)
Pontos de Vida 19 (3d8 + 6)
Deslocamento 12 m, escalada 9 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Perícias Percepção +3
Sentidos Percepção passiva 13
Idiomas –
Nível de Desafio 1/2 (100 XP)

Faro Aguçado. O urso tem vantagem em testes de Sabedoria (Percepção) relacionados ao olfato.

Ações

Ataques Múltiplos. O urso realiza dois ataques: um com sua mordida e um com suas garras.

Mordida. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 5 (1d6 + 2) de dano perfurante.

Garras. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 7 (2d4 + 2) de dano cortante.

Zumbi

Morto-vivo médio, neutro e mau

Classe de Armadura 8
Pontos de Vida 22 (3d8 + 9)
Deslocamento 6 m

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	6 (–2)	16 (+3)	3 (–4)	6 (–2)	5 (–3)

Testes de Resistência Sab +0
Imunidades a Dano veneno
Imunidades a Condições envenenado
Sentidos visão no escuro 18 m, Percepção passiva 8
Idiomas compreende os idiomas que conhecia em vida, mas não pode falar
Nível de Desafio 1/4 (50 XP)

Fortitude de Morto-Vivo. Se dano reduziria o zumbi a 0 pontos de vida, ele pode realizar um teste de resistência de Constituição com CD igual a 5 + o dano sofrido, a não ser que o dano seja radiante ou de um acerto crítico. Se obtiver sucesso, ele cairá a 1 ponto de vida, no lugar.

Ações

Pancada. *Ataque Corpo-a-Corpo com Arma*: +3 para atingir, alcance 1,5 m, um alvo. *Acerto*: 4 (1d6 + 1) de dano de concussão.

Apêndice E: Leitura Inspiradora

A inspiração para todo o trabalho de fantasia que eu fiz decorre diretamente do amor que meu pai me deu quando eu era um rapaz, pois ele passou muitas horas me contando histórias que ele fez enquanto estamos juntos, contos de velhos homens de mantos que podiam conceder desejos, de anéis mágicos e espadas encantadas ou de feiticeiros perversos e espadachins intrépidos...

... Todos nós tendemos a buscar grande ajuda na fantasia quando somos muito jovens, de contos de fadas como os escritos pelos Irmãos Grimm e Andrew Lang. Esses, muitas vezes, levam a leitura de livros de mitologia, folheando através de bestiários e consultando compilações dos mitos de diversas terras e povos. Após tal embasamento, eu construí meu interesse em fantasia, sendo um ávido leitor de todas as ficções cientificas e literaturas fantásticas desde 1950. Os autores a seguir foram minhas inspirações particulares.

–*E. Gary Gygax*, Guia do Mestre (1979)

Uma grande parte da literatura de fantasia havia sido publicada antes do coautor de DUNGEONS & DRAGONS escrever essas palavras, importantes avanços nas obras estabelecidas nos mundos compartilhados de D&D. A lista a seguir inclui a lista original de Gary e algumas obras adicionais que foram inspiradoras para os desenvolvedores nos anos desde então.

Ahmed, Saladin. *Throne of the Crescent Moon.*
Alexander, Lloyd. *The Book of Three* e o resto da série Chronicles of Prydain.
Anderson, Poul. *The Broken Sword, The High Crusade,* e *Three Hearts and Three Lions.*
Anthony, Piers. *Split Infinity* e o resto da série Apprentice Adept.
Augusta, Lady Gregory. *Gods and Fighting Men.*
Bear, Elizabeth. *Range of Ghosts* e o resto da trilogia Eternal Sky.
Bellairs, John. *The Face in the Frost.*
Brackett, Leigh. *The Best of Leigh Brackett, The Long Tomorrow*, e *The Sword of Rhiannon.*
Brooks, Terry. *The Sword of Shannara* e o resto dos romances de Shannara.
Brown, Fredric. *Hall of Mirrors* e *What Mad Universe.*
Bulfinch, Thomas. *Bulfinch's Mythology.*
Burroughs, Edgar Rice. *At the Earth's Core* e o resto da série Pellucidar, *Pirates of Venus* e o resto da série Venus, e *A Princess of Mars* e o resto da série Mars.
Carter, Lin. *Warrior of World's End* e o resto da série World's End.
Cook, Glen. *The Black Company* e o resto da série Black Company.
de Camp, L. Sprague. *The Fallible Fiend* e *Lest Darkness Fall.*
de Camp, L. Sprague & Fletcher Pratt. *The Compleat Enchanter* e o resto da série Harold Shea, e *Carnelian Cube.*
Derleth, August e H.P. Lovecraft. *Watchers out of Time.*
Dunsany, Lord. *The Book of Wonder, The Essential Lord Dunsany Collection, The Gods of Pegana, The King of Elfland's Daughter, Lord Dunsany Compendium,* e *The Sword of Welleran and Other Tales.*
Farmer, Philip Jose. *Maker of Universes* e o resto da série World of Tiers.
Fox, Gardner. *Kothar and the Conjurer's Curse* e o resto da série Kothar, e *Kyrik and the Lost Queen* e o resto da série Kyrik.
Froud, Brian & Alan Lee. *Faeries.*
Hickman, Tracy & Margaret Weis. *Dragons of Autumn Twilight e o resto da* Trilogia da Crónica.
Hodgson, William Hope. *The Night Land.*
Howard, Robert E. *The Coming of Conan the Cimmerian* e o resto da série Conan.
Jemisin, N.K. *The Hundred Thousand Kingdoms* e o resto da série Inheritance, *The Killing Moon,* e *The Shadowed Sun.*
Jordan. Robert. *The Eye of the World* e o resto da série Wheel of Time.
Kay, Guy Gavriel. *Tigana.*
King, Stephen. *The Eyes of the Dragon.*
Lanier, Sterling. *Hiero's Journey* e *The Unforsaken Hiero.*
LeGuin, Ursula. *A Wizard of Earthsea* e o resto da série Earthsea.
Leiber, Fritz. *Swords and Deviltry* e o resto da série Fafhrd & Gray Mouser.
Lovecraft, H.P. *The Complete Works.*
Lynch, Scott. *The Lies of Locke Lamora* e o resto da série Gentlemen Bastard.
Martin, George R.R. *A Game of Thrones* e o resto da série Song of Ice and Fire.
McKillip, Patricia. *The Forgotten Beasts of Eld.*
Merritt, A. *Creep, Shadow, Creep; Dwellers in the Mirage*; e *The Moon Pool.*
Mieville, China. *Perdido Street Station* e o resto dos romances Bas-Lag.
Moorcock, Michael. *Elric of Melnibone* e o resto da série Elric, e *The Jewel in the Skull* e o resto da série Hawkmoon.
Norton, Andre. *Quag Keep* e *Witch World.*
Offutt, Andrew J., ed. *Swords against Darkness III.*
Peake, Mervyn. *Titus Groan* e o resto da série Gormenghast.
Pratchett, Terry. *The Colour of Magic* e o resto da série Discworld.
Pratt, Fletcher. *Blue Star.*
Rothfuss, Patrick. *The Name of the Wind* e o resto da série Kingkiller.
Saberhagen, Fred. *The Broken Lands* e *Changeling Earth.*
Salvatore, R.A. *The Crystal Shard* e o resto de The Legend of Drizzt.
Sanderson, Brandon. *Mistborn* e o resto da trilogia de Mistborn.
Smith, Clark Ashton. *The Return of the Sorcerer.*
St. Clair, Margaret. *Change the Sky and Other Stories, The Shadow People,* e *Sign of the Labrys.*
Tolkien, J.R.R. *The Hobbit, The Lord of the Rings,* e *The Silmarillion.*
Tolstoy, Nikolai. *The Coming of the King.*
Vance, Jack. *The Dying Earth* e *The Eyes of the Overworld.*
Weinbaum, Stanley. *Valley of Dreams* e *The Worlds of If.*
Wellman, Manly Wade. *The Golgotha Dancers.*
Williamson, Jack. *The Cosmic Express* e *The Pygmy Planet.*
Wolfe, Gene. *The Shadow of the Torturer* e o resto do The Book of the New Sun.
Zelazny, Roger. *Jack of Shadows* e *Nine Princes in Amber* e o resto da série Amber.

DUNGEONS & DRAGONS®

NOME DE PERSONAGEM

CLASSE & NÍVEL
ANTECEDENTE
NOME DO JOGADOR
RAÇA
TENDÊNCIA
PONTOS DE EXPERIÊNCIA

FORÇA
DESTREZA
CONSTITUIÇÃO
INTELIGÊNCIA
SABEDORIA
CARISMA

INSPIRAÇÃO

BÔNUS DE PROFICIÊNCIA

- ○ ____ Força
- ○ ____ Destreza
- ○ ____ Constituição
- ○ ____ Inteligência
- ○ ____ Sabedoria
- ○ ____ Carisma

TESTES DE RESISTÊNCIA

- ○ ____ Acrobacia (Des)
- ○ ____ Adestrar Animais (Sab)
- ○ ____ Arcanismo (Int)
- ○ ____ Atletismo (For)
- ○ ____ Atuação (Car)
- ○ ____ Enganação (Car)
- ○ ____ Furtividade (Des)
- ○ ____ História (Int)
- ○ ____ Intimidação (Car)
- ○ ____ Intuição (Sab)
- ○ ____ Investigação (Int)
- ○ ____ Medicina (Sab)
- ○ ____ Natureza (Int)
- ○ ____ Percepção (Sab)
- ○ ____ Persuasão (Car)
- ○ ____ Prestidigitação (Des)
- ○ ____ Religião (Int)
- ○ ____ Sobrevivência (Sab)

PERÍCIAS

SABEDORIA (PERCEPÇÃO) PASSIVA

OUTRAS PROFICIÊNCIAS & IDIOMAS

CLASSE DE ARMADURA
INICIATIVA
DESLOCAMENTO

Máximo de Pontos de Vida ____________

PONTOS DE VIDA ATUAIS

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total ____________

DADO DE VIDA

SUCESSOS ○-○-○
FRACASSOS ○-○-○

RESISTÊNCIA À MORTE

NOME	BÔNUS ATQ	DANO/TIPO

ATAQUES & CONJURAÇÃO

PC
PP
PE
PO
PL

EQUIPAMENTO

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

IDEAIS

VÍNCULOS

DEFEITOS

CARACTERÍSTICAS & TRAÇOS

D&D
NOME DE PERSONAGEM
IDADE
ALTURA
PESO
OLHOS
PELE
CABELO
APARÊNCIA DO PERSONAGEM
NOME
SÍMBOLO
ALIADOS E ORGANIZAÇÕES
HISTÓRICO DO PERSONAGEM
CARACTERÍSTICAS E TRAÇOS ADICIONAIS
TESOURO